

NOTICIAS - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI
MANGA
Minami
Año 5 - Número 38 - Incluye CD-ROM - 4,80€
La revista de manga y anime más vendida de España
ANUNCIADA EN TV
©2001 Nibariki TGNDDTM / © Vertigo Films 2003.
EL VIAJE DE CHIHIRO
©Yoshinobu Akita-Yuuya Kusaka/Kadokawa Shoten-TBS.
ORPHEN
©Broccoli.
DIGI CHARAT
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS
00038
8 414090 223881
LOVE HINA
TODA LA INFORMACIÓN, INCLUIDA LA SEGUNDA PARTE
CSI MIAMI
OUTLAW STAR
OTRAS JAULAS
VAMPIRE HUNTER
SPIRIT OF WONDER
© 1999 - Ken Akamatsu.
OPERACIÓN FRIKI - LABORATORIO CIENTÍFICO - CORREO - CONCURSO

NEON GENESIS EVANGELION

DEATH & REBIRTH

Tienes el DVD.
Te falta la guía.
Consíguela en Animedia

GRATIS con el número 7

EVANGELION: DEATH & REBIRTH













Death & Rebirth y Animedia, una mezcla explosiva

DIFUNDIENDO EL MANGANIME



Hace poco, en el foro de opinión de Mangaes alguien preguntó a los usuarios del mismo que cuál había sido su primera revista, su iniciación en el mundillo. Casi tres cuartas partes respondieron que Minami, y casualmente el pequeño porcentaje que empezó con otras era porque se metieron en esto antes de la existencia de esta vuestra revista.

¿Un inicio de editorial raro, verdad? Os tengo despistados, ¿a que sí? Pues sigamos con ese juego...

Aunque para cuando leáis esto el salón del cómic de Barcelona, el evento de cómic considerado más importante de nuestro país, ya habrá tenido lugar, nosotros hemos realizado este número mucho antes de su celebración (de hecho, el próximo número se hará casi por completo antes de dicho salón, aunque dejaremos unas pocas páginas para la reseña del mismo y para alguna novedad de última hora). Como es un evento tan sonado, seguramente acudirán incluso algunas televisiones a informar, y nuestro mundillo tendrá nuevamente una pequeña oportunidad de ser conocido. Además, el Oscar a la mejor película animada recibido por El Viaje de Chihiro también le ha dado a nuestra afición una tarjeta de presentación de lujo, que esperemos se explote debidamente (de momento los videoclubs ya trabajan a todo trapo).

¿Y a cuento de qué todo esto? Pues a que toca editorial de las que analizan la revista en sí, y quiero dedicar la presente a lo que Minami hace por el mundillo, en concreto en el campo de la difusión, propagación y conservación de nuestra afición (y hablando de difusión, flipadlo: Manga de las Tatu). Porque gritamos con orgullo que Minami es (además de la revista de manganime más vendida de España y parte del extranjero (lo sé, lo sé, pero no he podido evitarlo ^__^U)) el principal medio de captación de nuevos aficionados del mundillo.

En parte es lógico. Si es la más vendida es porque es la que más interesa. Y si es la que más interesa es porque sus contenidos son los más atractivos e interesantes. Así pues, es lógico que un profano que simplemente ve dibujos en su casa sin saber si son japoneses, malayos o austrohúngaros si se interesa por algo sea por una publicación de las características de Minami. Y una vez se pilla una Minami, el resto está hecho. Algo que quizá deberían tener en cuenta otras publicaciones, que parecen pensar que el número de aficionados es fijo y eterno, sin entender que como toda afición la gente lo va dejando con el tiempo, y si no entra sangre nueva para reponer la cosa al final acabaría desapareciendo.

Por cierto, y para zanjar de una vez por todas el tema de que unos dicen esto y otros aquello con respecto a las ventas, proponemos un trato: Ofrecemos publicar las respectivas ventas en las revistas. Se queda un día, nosotros les damos los datos oficiales de nuestras ventas, ellos los de las suyas, y en el siguiente número de las revistas se publican dichos datos. Pero bien, con compromiso, nada de llegar en plan fantasma y cuando vean que vendemos más del doble que ellos echarse atrás y no querer que se publiquen los datos. Si se dice se hace, aunque los resultados no te dejen bien.

Somos los que más vendemos, con diferencia (y no sólo en España). Si alguien quiere ponerlo en duda, como he dicho ofrecemos el que se publiquen oficialmente los datos. Ya veréis como nadie acepta. ¿Y por qué creéis que es?

Es más, la cosa va tan bien que hemos aumentado la tirada, así que tranquilos que ya nadie se quedará sin su ejemplar de Minami (se agotaba en varios puntos de venta, ya le hemos dado un toque a la distribuidora), y además así seguiremos creciendo y ayudando a que el número de aficionados aumente sin cesar.

Y no somos los primeros sólo en los kioskos y tiendas, también somos el número uno en internet. Veréis, el foro de Ares está siempre entre los 15 más visitados de la categoría de ocio de Melodysoft, la más nutrida (con más de 12.000 foros). Me hubiera gustado decir que está siempre entre los 10 primeros, pero es que justo hoy, tras tres meses, ha bajado al puesto 11 (la cosa fluctúa mucho entre el puesto 6 y el 13). Y huelga decir que es el único foro de manganime que hay en tan privilegiadas posiciones. Eso quiere decir que también en internet sabéis que donde más información, fiabilidad y opiniones dignas hay es en el foro de las revistas de Ares (por ejemplo, acabamos de poner info sobre el conflicto MangaLine vs OtakuLand (todo apunta a que ganará MangaLine) y anunciar que a mediados de agosto habrá un ciclo de cine de animación japonesa en Bilbao). Si queréis participar en él, o visitarlo para estar siempre a la última, podéis acceder desde las webs de Minami o Shirase, por ejemplo, en www.aresinf.com

En fin, que estamos orgullosos de nuestra labor para con el mundillo (pues la comentada sólo es una de tantas), y de hecho animamos al resto de publicaciones a dejar de mirarse el ombligo y empezar a pensar un poco más de manera global y desinteresada, de cara a fomentar el mundillo y no sólo llenarse los bolsillos.

Y el mes que viene, por supuesto, más.



Parte del glorioso staff de Minami, a saber (de izquierda a derecha): Leticia CA, Jaime Ortega, Mazochungo, Lázaro, Kumo y Lirin (quien se suma a la moda del anonimato originada por Isadora).

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Todo depende del punto de vista



de cómo
se escribe,
se lee...

Minami

AÑO 5
NÚMERO 38

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro.

Coordinación: Lázaro Muñoz.
Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Miguel A. Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Pereló, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Alfons Moliné, Leticia CA, Lirin y Mazochungo.
Dibujantes: Ismael Álvarez, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, J. Ignacio Palacios, Jerôme Alquié y Rafa del Río.
Corrección de textos/estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y maquetación: Manuel Robles e Irene G. Liceras.
Filmación: Gabriel Sánchez-Trincado.
Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz.

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Pasaje Mercuri s/n, nave 12. 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona).
Tel: 902 19 72 64. Fax: 902 19 72 63.
Administración: Rosana Jiménez.
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires.
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022.

Depósito Legal: B-6870/99.

Minami - ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

ÍNDICE

Portada: Love Hina
03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
12 Expomanga 2003
14 Orphen
18 Outlaw Star
21 Spirit of Wonder
22 DiGi Charat
26 Patlabor
28 El viaje de Chihiro
32 Vampire Hunter
34 Love Hina
40 Bésame Licia
41 Otras Jaulas



42 Laboratorio científico
44 C.S.I. Miami
46 Hentai
48 La opinión de Lázaro
50 ¡Esto es Greenwood!
51 Desde la torreta de Mazinger Z
52 Forum opinión
54 Operación Friki
56 Cómic: Círculo Mágico
58 Pasatiempos
60 Correo
63 Carátulas VHS
65 Suscripción
66 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...





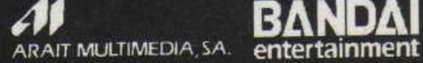




MANGALINE
NORMA Editorial



















NOTICIAS

ANIME

-En lo que se refiere a la edición en vídeo / DVD, lo cierto es que no hay novedades que comentar, aparte de las que ya llevamos anunciándoos varios números: **La tumba de las luciérnagas**, **Vampire Hunter D**, **Nicky la aprendiz de bruja** y las varias novedades anunciadas por *Selecta Visión* deberían estar ya en la calle. Por cierto, que *Selecta Visión* ha anunciado ya la inminente aparición en DVD de **Patlabor, la película**, título que desde aquí recomendamos y que irá seguido, más adelante, de **Patlabor 2**, también de la mano de *Selecta Visión* y también una producción muy recomendable.

Tenemos que confirmaros, eso sí, que *Jonu Media* tiene ya lista la edición en DVD de la película de **Kimagure Orange Road** (*Johnny y sus amigos*), **Ano hi ni kaeritai** (*Quiero volver a ese día*). Este largometraje fue en su día emitido como "Una difícil elección" y luego editado en VHS por *Manga Films* incluyendo, en V.O., las escenas censuradas o alteradas en su versión televisiva. Por su parte, *Jonu* ha optado por doblarla entera de nuevo, respetando los nombres originales y demás referencias que hubieran sido cambiadas anteriormente. Eso sí, lamentablemente, los actores de doblaje que nos vamos a encontrar no son los que todos recordamos... Habrá que olvidarse de aquellas geniales voces y aquel genial doblaje que realizara *Tele5* hace años. ¿O no? El caso es que *Jonu* parece tener interés en distribuir también la serie regular animada. Y esto, por lo visto, aún está en proyecto. Al parecer, nuestro amigo *Mike* ha contactado con quienes doblaron la serie por primera voz y dicen estar encantados de volver a hacerlo, si se tercia. Así que, hala, ¡¡todo el mundo a bombardear a *Jonu* a cartas y e-mails!! :D

Finalmente, decir que Manga Films se está planteando sacar **BeyBlade** en vídeo (la serie), pero que los bajos precios que el moribundo mercado del VHS tiene que ofrecer hoy en día para poder aguantar frente al DVD casi no dan margen y lo cierto es que la cosa pinta mal.

-Con respecto a la programación animada de nuestras TVs sí tenemos alguna otra cosa que comentar.

Para empezar, hay que decir que el canal *Fox Kids* ha empezado a emitir **Sailormoon Super S** antes de haber emitido **Sailormoon S**. Pero, según se dijo, habían comprado los derechos de ambas sagas... En fin, sucesos inexplicables.

Siguiendo con *Fox Kids*, os notificamos que para el mes de mayo está anunciado el estreno de la quinta temporada de **Pokémon**, mientras en *Tele5* podéis encontrar, los fines de semana por la mañanita temprano, los episodios de las anteriores temporadas. Y digo yo: menos mal que es **Pokémon**; si llega a ser una serie de poco éxito, no sé qué horario le darían...

Siguiendo con los canales de pago, el Canal Nickelodeon, que ya emitió hace unos meses la serie **El retorno de D'Artacan**, ha empezado la emisión de **D'Artacan y los tres mosqueperros** (bien, bien; la secuela antes que la serie original...) que, a diferencia de *El retorno*, estaba coproducida por España y Japón. En concreto, de la animación se encargó la *Nippon Animation*.

Por otro lado, en el Canal Megatrix, desde mediados de abril, se han emitido los nuevos episodios (es decir, desde el 36 hasta el 52) de **Campeones hacia el mundial: Oliver y Benji** (Captain Tsubasa Road to 2002). No pudimos avisároslo en el número anterior porque, desgraciadamente, en la programación que nos facilitó este canal podía leerse sencillamente **Campeones**, sin especificar de qué etapa en concreto se trataba...

En todo caso, ya sabéis, el *Canal Megatrix* ya tiene los 52 episodios de esta serie. Lamentablemente, sabe Dios cuándo querrá *Antena 3* reanudar su emisión, que detuvo en el episodio 21. Mientras la cosa no siga Manga Films tampoco sacará más vídeos a la venta.

BREVES

Por otro lado, dejaremos constancia de una serie de eventos relacionados con la cultura japonesa que se han celebrado recientemente (si sois responsables de algún tipo de evento, recordad que debéis anunciárnoslo con bastante antelación o sólo podremos limitarnos a comentar que ya se ha celebrado...) o se están celebrando ahora mismo:

BAFF-BCN

Desde finales de abril y hasta el 7 de mayo se celebra el **V Festival de Cine Asiático de Barcelona**, que cuenta en esta ocasión con Tailandia como país invitado. También el cine de animación japonés tiene cabida en él. Más información en http://www.baff-bcn.org/info.htm

V JORNADAS DE BILBAO

También durante finales de abril se celebran las **V Jornadas de Manga y Anime de Bilbao**. Nuevamente, para más información os remitimos a su web: http://www.jornadasmanga.da.ru

FESTIVAL GOMAESPUMA

También en abril tuvo lugar el **Festival Gomaespuma de Cine Asiático** en Madrid, que está organizado por el dúo de humoristas Gomaespuma y donde se pudieron ver títulos como **Ghost in the shell**, **Akira** o **Blood** sin pagar entrada.

CONCIERTO OPERACIÓN FRIKI

Por último, las chicas de **Operación Friki** tienen ya en su haber un segundo concierto (después del celebrado en el Expomanga de Madrid), que tuvo lugar en Sabadell, el día 3 de mayo.

CD DEL CLUB SUPER 3

En cuanto a las noticias de otro tipo, tenemos en primer lugar que comentar, tal y como nos han pedido desde *TVC*, que los aficionados de esa región pueden ya encontrar en las tiendas un disco con canciones de las series del programa **Club Súper 3**, parte de cuyos ingresos irán destinados a una ONG dedicada a ayudar a niños maltratados. Aprovechamos también para recordar que, desde hace ya varios meses, está también a la venta el disco **3xl.net Manga y Anime**.

VANDAL.NET

En otro orden de cosas, mencionamos la aparición de una versión mejorada de la revista on-line de videojuegos **Vandal**, donde podréis encontrar noticias, reportajes, opiniones, trucos... Podéis visitarla en la siguiente dirección: http://www.vandal.net

ANIME

Más cosillas. El canal autonómico de Castilla La Mancha está emitiendo, también desde hace unas semanas, la serie **La pequeña Memole** (*Tongariboshi no Memoru*), todo un clásico que a finales de los 80 se emitió por TVE y que ahora regresa a algunos canales autonómicos (en Canal Sur lo había hecho recientemente) con un nuevo doblaje, realizado por *Arait Multimedia*.

Hablamos también de *Antena 3*, no para anunciar el estreno de alguna serie de anime, sino para comentar que al final se han decidido a recuperar la programación infantil entre semana. Recordemos que en el mes de septiembre pasado decidieron dedicar toda la mañana a informativos y debates, dejando un mínimo hueco para un episodio de alguna serie de animación. Hueco que, al cabo de unas semanas, acabó por desaparecer. Bien, pues ahora vuelven a dedicar al **Club Megatrix** un trocito de esa programación matutina, entre las 8 y las 9 y pico. Por el momento no están poniendo ningún anime (bueno, están poniendo **Daniel el travieso**, que es coproducción con Japón xD), pero, por lo menos, han decidido ampliar su programación infantil, lo cual obligará a *consumir* más series cada mes, ¿no?

Mencionamos ahora otra serie: **Reporter Blues**. Esta producción japonesa, en colaboración con la RAI italiana y ambientada en el París de principios del siglo XX, se pudo ver en TVE hace varios años y, más recientemente, en algunos canales autonómicos (en según qué casos se la bautizó como **Toni la reportera**). Pues bien, ahora mismo se está emitiendo en **Localia TV**, un canal local que puede verse en buena parte de España y también, desde hace poco, por medio del satélite Hispasat. Este canal también tiene en emisión la serie de anime **Huckleberry Finn**. En concreto, se trata de la serie producida en 1976 por *Group Tac*, y que nos llega en su versión americanizada. Sobre las aventuras del pequeño *Huck* existe otro anime, producido ya en los 90 por *Enoki Films*, que se emitió por *Tele5* hace años (al igual que esta otra, de 1976, que también se emitió por *T5*, pero más discretamente).

Y otro canal que también hemos mencionado con anterioridad, *Cadena Local TV*, a fecha de hoy está emitiendo el anime **Sogen no Shojo Laura**, serie producida en los 70 por Nippon Animation y que ¡nos narra las historias de *La casa de la pradera*! Eso sí, es posible que cuando leáis lo que escribimos ahora ya hayan estrenado otra serie en su lugar... Pero, seguramente, será otro anime de los 70 (este canal ya lleva emitidos unos cuantos animes antiguos).

Por otro lado, el canal de *TVC* que se puede ver en *Vía Digital*, *Canal Satélite* y otros operadores está emitiendo **Doraemon**, desde el primer episodio (con sus antiguos actores de doblaje, que también eran los mismos de la versión nacional), además de otros tantos animes como **Shin-chan**, **Fushigi Yuugi**, **Harlock Saga** o **Yu Yu Hakusho**. Desgraciadamente, no en el idioma nacional, con lo que de nuevo sólo una pequeña minoría podrá beneficiarse de esta noticia.

Y, en cuanto a los canales terrestres, ya sabéis que en mayo estrenaban la serie de animación **Daria**, una coproducción de MTV y Nickelodeon con bastante interés y a la que no le falta un sentido del humor ácido, al puro estilo del **Dr. Katz**.

Y ahora una mala noticia: desde abril, el canal *Locomotion* ha dejado de estar disponible en la oferta del operador Aunacable, que se destaca, precisamente, porque reunía todos o casi todos los canales de dibujos animados disponibles en España... Por el contrario, en *Vía Digital* el canal no ha anunciado ningún cese de emisión.

Por último, dejamos el panorama referente al anime en nuestras pantallas recordándoos que ya hay fecha concreta para el estreno de la primera película de **Crayon Shin-chan** en los cines de toda España: el 27 de junio. Así que, ¡todos al cine a reírse un rato para celebrar el comienzo del verano!

BREVES

PREMIOS ADLO!

Vamos ahora con una curiosidad: **Minami** ha sido nominada para el premio a la mejor publicación sobre cómics de los Premios ADLO!. Esta noticia es especialmente importante porque es la primera vez que se consigue romper el bloqueo sectario aislacionista al que el manga está sometido en este tipo de movidas. Tenía que ser **Minami**, ¿quién si no...?

MANGA DE BATTLE ROYALE

Y alejándonos ya de nuestras fronteras, os contamos que el historietista norteamericano *Keith Giffen* ha anunciado una adaptación al formato cómic (norteamericano) de **Battle Royale** por encargo de la editorial estadounidense *Tokyopop*. Lo que no sabemos es si será una americanización del manga original japonés o, sencillamente, una adaptación del filme de imagen real dirigido por el recientemente fallecido *Kinji Fukasaku*. Según palabras de *Giffen* y con respecto al cómic original japonés de **Battle Royale**, "yo creía conocer los límites hasta los que *lo extremo* podía llevarse. Pero me equivoqué".

DIGI CHARAT OVAs

Ya en Japón, hay que mencionar la edición en DVD, desde hace varias semanas, de los nuevos OVAs de **Digi Charat**, que llevan el título de *DiGi Charat Gekijo Piyoko ni Omakase piyo*. Cada DVD, a pesar de su escasísima duración, incorpora una buena cantidad de extras. Y cuesta 5 800 yenes.

NUEVO MANGA DE YUZO TAKADA

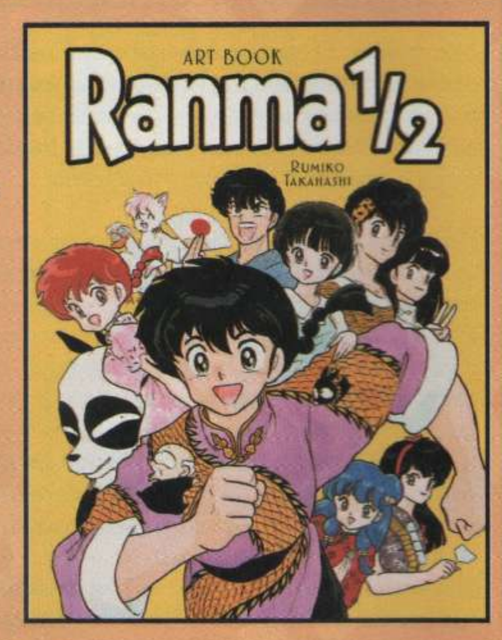
Por cierto, sabed que *Yuzo Takada*, el autor de **3x3 Ojos**, ultima la preparación de una nueva obra que publicará en la revista Young Magazine, de la editorial Kodansha. Su título es **The Booking Life** y su argumento se ubica en el mundo de la medicina.



NOTICIAS

MANGA

La editorial *Glénat* nos ha confirmado algo que nosotros adelantamos en primicia hace un par de números: la publicación del manga de **Captain Tsubasa** (Campeones) en español. El lanzamiento será a mediados de mayo, coincidiendo con el salón del cómic de Barcelona. Esta obra de *Yoichi Takahashi*, cuya versión animada se estrenó en España en *Tele5* en 1990 y que posteriormente ha sido reemitida por *Antena 3* y varios canales de pago, se presenta en formato tomo japonés, esto es, 200 páginas en blanco y negro. La periodicidad será mensual y su precio rondará los 7 euros. El título de la edición española, agarraos, será **Capitán Tsubasa - Las aventuras de Oliver y Benji**... Destacamos que en la edición del cómic se han respetado los nombres originales de los personajes, que fueron alterados en el anime. Y para que nadie se pierda, los chicos de *Glénat* nos ofrecerán una pequeña guía con las equivalencias (del tipo Oliver Atton = Tsubasa Ozora). Por cierto, ¿hemos contado alguna vez que no debería escribirse como *Atton* sino como *Hutton* (*¿Ah, pero no era* Atom*?)*?



Más cosillas de *Glénat*. Otro título muy esperado es **La espada del inmortal**, de *Hiroaki Samura*. Sin duda, estamos ante uno de los más prestigiosos mangas acerca de los samuráis en el que, sobre todo, destaca la calidad y la violencia de las ilustraciones. La fecha de aparición será la misma que en el caso de **Captain Tsubasa** y el formato elegido será de 232 páginas bimestrales, en blanco y negro, al precio de 8,40 euros. Se incluye en la colección *Manga para adultos*.

Otro estreno por parte de *Glénat* que aparecerá coincidiendo con el salón del cómic de la ciudad condal es **Subaru**, de *Masahito Soda*. Se anuncia como serie abierta y su formato será exactamente el mismo que el de **La espada del inmortal**. También se incluye dentro de la colección *Manga para adultos*. La trama se centra en una joven que poco a poco va descubriendo su talento para el baile, una actividad que le sirve, entre otras cosas, para superar el dolor que le produce la situación de su hermano pequeño, gravemente enfermo e internado en el hospital.



El último título que esta editorial lanzará a mediados de mayo es **Di Gi Charat**, serie corta de cuatro números, realizada por autores diversos y de la que tenéis suficiente información en este mismo número. Por 6 euros mensuales tendremos entre las manos 160 páginas (además de una serie de pegatinas de regalo) de este título *shojo*-infantil en el que destaca el sentido del humor con que se narran las extravagantes peripecias de unos personajes encargados de una pequeña tienda. Esta serie es responsable de todo un fenómeno de *merchandising* en Japón, donde los protagonistas son muy populares.

Tenemos que recordar, asimismo, que también está prevista la aparición de un libro de ilustraciones a todo color de **Ranma ½**, de la mano de esta misma editorial, para las fechas a las que nos estamos refiriendo hasta ahora. Esta completa publicación incluye además una entrevista con *Rumiko Takahashi*, la autora de **Ranma ½**, y una práctica guía sobre el universo **Ranma** y los tejemanejes entre unos personajes y otros. Serán 112 páginas en color, por 19,95 euros.

Entre el resto de títulos que esta editorial tiene en publicación, hay que destacar la última entrega (la decimocuarta) de **Love Hina** y la penúltima tanto de **Rurouni Kenshin** (la vigésimo séptima) como de **Capitán Harlock** (la cuarta).

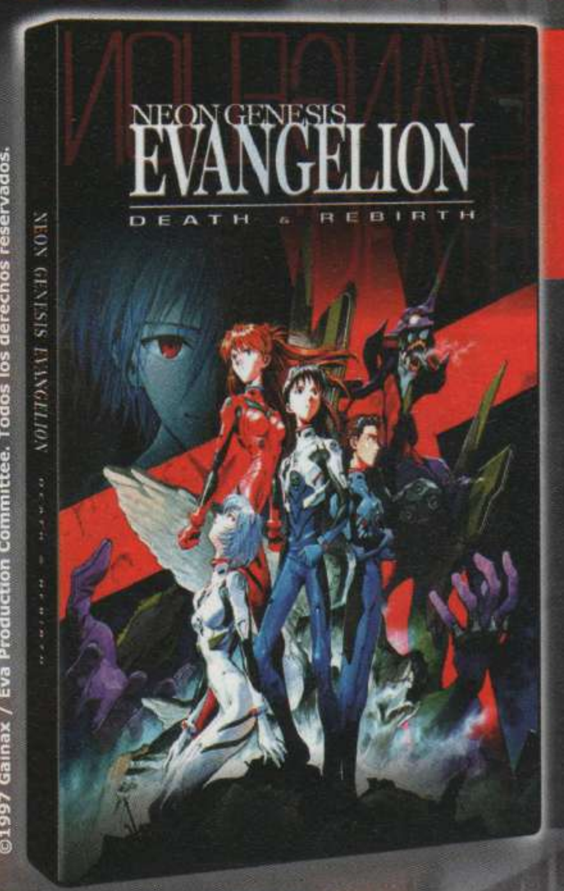
Y aprovechamos para desmentir los rumores que se han oído en algunas fuentes acerca de que *Glénat* fuese a editar **3x3 Ojos** y "algo más de *Rumiko Takahashi*". Por el momento, no está prevista la edición de ninguna por parte de esta editorial, según nos han hecho saber ellos mismos. Eso sí, si más adelante las cosas cambiaran, no dudéis de que en **Minami** os lo haríamos saber.



Con respecto a la editorial *Ivrea*, entre finales de abril y mediados de mayo nos iremos encontrando en las librerías las siguientes novedades:

Slayers Premium, tomo único de 200 páginas, que plasma sobre el papel la historia narrada en el más reciente largometraje sobre las andanzas de *Reena* y *Gaudy*, creadas por *Hajime Kanzaka*. En él se narra una divertida y extraña historia en la que aparecen, además de un montón de pulpos, todos los personajes principales de la serie. Y sí, eso hace que *Naga* coincida con los conocidos protagonistas de la serie de TV.

COMIENZA EL PRINCIPIO DEL FIN.



NEON GENESIS
EVANGELION
DEATH & REBIRTH

Premio 19° Anime Grand Prix (Japón 1997)
Mejor película

21° Galardón Academia de cine japonés
(Japón 1997)
Mejor película

Premio del Público Festival de animación
de Kobe (Japón 1997)
Mejor película

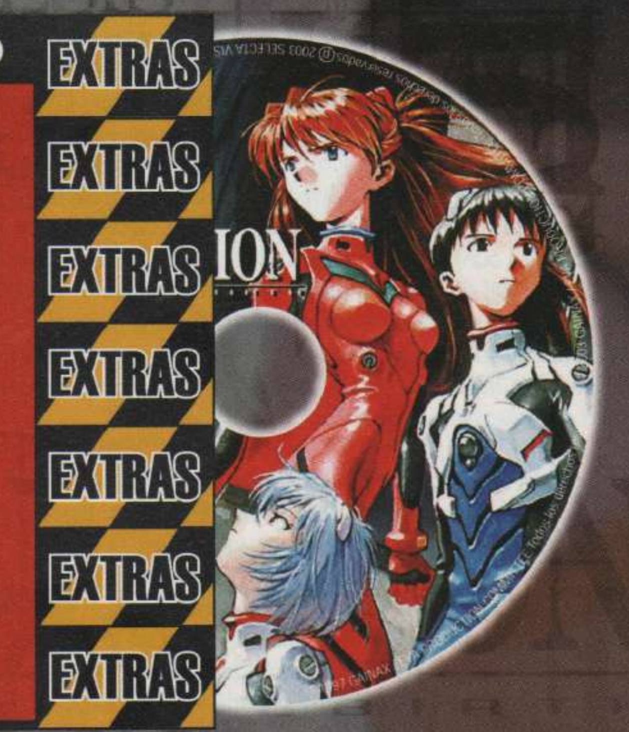
3° Puesto película más taquillera
Japón 1997

En el año 2015 la humanidad se enfrenta a la mayor amenaza jamás conocida: unos misteriosos seres denominados Ángeles...



CONTENIDOS DEL DVD

Película (115 minutos)
DVD 9
Acceso directo a escenas.
Menus animados
Formato pantalla 16/9 , 1.85:1
Imagen remasterizada Digitalmente
Español Dolby Digital 5.1
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1
Japonés Dolby Digital 2.0
Trailer japonés de cine (2)
Anuncio japonés de TV (4)
Trailer Americano "Death & Rebirth"
Trailer Americano "The end of Evangelion"
Ficha artística
Ficha técnica
Ficha de personajes
Datos de producción
Galería de imágenes
Como se hizo el doblaje V.E.



Lanzamiento 28 de mayo en DVD y VHS



Selecta Visión S.L. c\Diputación 37 Local 7B 08015 Barcelona
Telf: 933251022 - Mail:info@selecta-vision.com - Web:www.selecta-vision.com



NOTICIAS

MANGA

El equipo de producción es el mismo que se encargó de la miniserie **Slayers Special**, y cuenta además con el buen hacer de *Tommy Otsuka*. Su precio: 7,5 euros.

Katteni Kaizo, subtitulada como *Las guarradas de Kaizo*, es otro de los mangas que esta editorial sacará para el salón de Barcelona. La publicación de esta serie de *Koji Kumeta* será mensual y en formato tomo de 200 páginas, por 6,9 euros. Se trata de una obra delirante que nos presenta a un protagonista aún más delirante que se halla inmerso en un mundo... digamos... de lo más delirante. *Kaizo* es un estudiante de 17 años que, además de creerse un cyborg, va reinterpretando la realidad a su gusto, lo cual genera más que curiosas situaciones. Fantasmas, muñecas vivientes y peligrosas infecciones estarán presentes en la vida diaria del prota. El irreverente humor de esta obra se combina con un extraño contraste: el que constituyen los trazos más desternillantes con los diseños de decorados más realistas.

Escuela de brujas, o lo que es lo mismo, *Mahotsukai Tai*. El manga en que se basa la ya conocida entre nosotros serie de animación lo firma *Shamneko* y se presentará, de forma mensual, en tomos de 100 páginas y al precio de 3,5 euros. ¿De qué va esta obra? En principio, más alienígenas invasores intentando aterrizar en la Tierra (pero esta vez, de verdad). A pesar de que finalmente se descubra que sus intenciones no van encaminadas a apoderarse del planeta, los humanos se empeñarán en que hay que expulsarlos como sea, para lo cual se funda en Tokyo una escuela de magia a la que asisten los cinco protagonistas de la serie, en cuyas locuras y artimañas se fundamentará el argumento de esta obra.

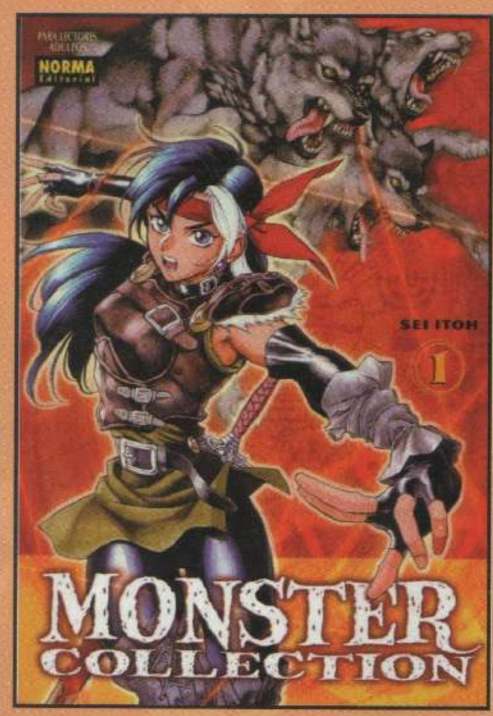
Y una novedad más (¡qué barbaridad!): **Kokkurisan Planchette**, de *Saki Okuse*, autor de **Daydream**. Miniserie de tres tomos (con 224 páginas cada uno y al precio de 7,5 euros) centrada en todo un universo de suspense, terror, muerte y conjuros, todo ello regado con un surrealismo casi kafkiano. Las confrontaciones entre tres miembros del clan *Kokkuri* y una ristra de apariciones irreales, en medio de un caótico Shinjuku, están servidas.

Terminando con *Ivrea*, hay que mencionar la publicación del último número de **Alien 9** (el tercero) y de **Angelic Layer** (el quinto). Asimismo, según hacen constar, para el cuarto número tanto de **Daydream** como de **World of Narue** habrá que esperar hasta el salón del Manga de Barcelona, en octubre.

En lo que respecta a *Otakuland*, tenemos que decir que sigue en marcha la publicación de **Bt'x**, **Bateadores / Touch**, y **Hiroshima / Hadashi no gen**. De hecho, es posible que cuando leáis esto esté ya en la calle el número tres de las dos primeras y el cuarto de la tercera. Del mismo modo, aunque está confirmada la publicación del divertido manga **What's Michael?**, de *Makoto Kobayashi* (recordemos que esta serie se emitió en *Antena 3* en 1991 como **Aquí está Michael**), os hacemos saber que la fecha de aparición ha decidido retrasarse. En palabras de Otakuland, "se buscará un mejor momento para su publicación", con objeto de "afianzar las publicaciones actuales".

En cuanto a la editorial *Planeta*, ya os comentábamos con anterioridad que a partir del salón saldrían a la venta **Ion**, **Time Stranger Kyoko** y la reedición de **I"s**, de modo que seguro que ya están a la venta.

Por último, la editorial *Norma* nos ha confirmado la edición de **Beyblade** y **Lawful Drug** (algo que ya dejábamos caer por aquí en el último número). La primera debería salir más o menos al mismo tiempo que este ejemplar de **Minami** que tenéis entre las manos, es decir, a mediados/finales de mayo. Con respecto a la segunda, habrá que esperar al salón del manga de Barcelona, es decir, hasta octubre. Del mismo modo, otro título cuya edición anunciábamos como posible en el número anterior, **Monster Collection**, os confirmamos que ya está a la venta, desde hace varias semanas.









OTROS

NOTICIAS DE ÚLTIMA HORA

Ya se saben las fechas de las próximas **jornadas manga de Getafe**. Serán el último fin de semana de julio (al menos en principio), así que tenemos tiempo para anunciarlo debidamente en un futuro número. Pero vamos, que serán más o menos como siempre han venido siendo estas jornadas frikis por excelencia que los chicos de NeoAtlantis nos ofrecen desde tiempos casi inmemoriales.

También hemos sabido que las chicas de **Operación Friki** ofrecerán varios conciertos, y no sólo el anunciado antes, pero de momento no podemos daros más información, lo sentimos.

Más datos... **El Viaje de Chihiro** está la sexta en el ranking de ventas de dvdgo. Desgraciadamente, no es un dato que podamos extrapolar a toda España, y debemos quedarnos con ese dato de ventas a nivel local, pero aun así es una buena noticia. Además, también está ya en los videoclubs y al menos en los que vemos nosotros está casi siempre cogida. A ver si con esto del Oscar el manganime se fomenta un poco.

Por cierto, que *MangaLine* acaba de reformar su página web, con lo que se confirma que no están muertos sino sólo a la espera de que se solucione la movida con *Otakuland*. A ver si el juez se da prisa porque en todo esto los que perdemos somos los aficionados.

Y os recordamos que, como ya anunciamos hace unos números, para verano se ha prometido por fin el quinto libro de **Harry Potter**, y los rumores se han disparado, siendo los de muertes de personajes los más difundidos. Seguiremos informando.

Terminamos diciendo que parece oficial que después de los 13 OVAs de la **Saga de Hades de Saint Seiya** sí que se crearán otros 13 OVAs para continuar (y en principio terminar) la historia del manga. Aunque también se comenta que los chicos de Toei están bastante rebotados porque al poquito de comercializarse los OVAs ya está todo en internet e incluso traducido a varios idiomas. Mucha información y poca confirmación oficial, pero tranquilos que en cuanto se sepan las cosas seguro os lo diremos sin falta.



TOP TEN Y TOP 30

Y para terminar, como de costumbre, el Top 30 de ventas de manga en marzo que la MLComics elabora con los datos de tiendas de toda la geografía nacional.

RANKING ML COMICS

Orden	Antes	%	Títulos
1	-	150,45	Love Hina# 13
2	-	143,69	Rurouni Kenshin# 26
3	5	117,57	Gunnm: Alita, ángel de combate #5
4	-	103,6	Chobits# 4
5	2	100	Monster# 17
6	1	95,05	Detective Conan Vol.2 #14
7	10	91,44	Berserk #9
8	7	90,09	Saint Seiya: Los caballeros del zodiaco #18
9	4	88,29	Ranma 1/2 #31
10	3	83,33	DNA2 #5
11	6	81,08	X/Clamp #16
12	12	67,12	Kamikaze Kaito Jeanne #11
13	19	63,51	Inu Yasha #6
14	-	62,61	Buda #7
15	15	59,01	Fushigi Yuugi #11
16	-	57,21	Bateadores #1
17	-	54,95	Gals #4
18	-	53,15	Kare Kano #5
19	22	52,25	Slayers: Leyenda Demoníaca #3
20	16	49,55	Angelic Layer #4
21	-	41,89	Virgin Crisis #1
22	26	41,44	Slam Dunk #3
23	-	37,84	Naruto #3
24	24	33,78	El Juguete de los niños #5
25	23	32,88	Redención #4
26	-	32,43	Adolf #2 (2a edición)
27	25	29,73	El arma definitiva #2
28	-	28,38	Adolf #1 (3a edición)
29	-	27,93	BT'X #1
30	32	27,48	Bronze #6

EXPOMANGA 2003

¡¡MADRID EXISTE!!

Bajamos en la estación de Puerta de Toledo un viernes 28 de Marzo, dispuestos a ser partícipes en uno de los más importantes eventos del manganime en la comunidad de Madrid (y por ende de España). Nada más llegar, nos damos con un muro en las narices... nos han cambiado la entrada de sitio ^ ^U.

COSAS QUE VER, QUE HACER, QUE DECIR...

Variedad. Muy probablemente esa sea la palabra que mejor defina lo que vimos del 28 al 30 de marzo en el hotel Puerta de Toledo de Madrid. Y sinceramente, sin ningún desperdicio. Aquellos que estuvieron, pudieron ser testigos de lo que estamos diciendo. Para empezar, los stands (que más parecían puestos de la feria de San Isidro por la colocación ^ ^), tiendas del mundillo exponiendo sus ofertas (algunas más adquiribles que otras, todo hay que decirlo), mostrando su mejor cara al público durante los tres días que duró el salón. Novedades, por un tubo. Las editoriales se hicieron de rogar, mostrando expectativa y buenas novedades, y no defraudó la buena remesa que se pudo contemplar: **El arma definitiva**, **Naruto, Love Hina, Gals!, Chobits, Clover**... Lo dicho, sin desperdicio. Aparte, una gran cantidad de material antiguo, DVD y VHS, CD... un poco de todo lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de salones (fanediciones y fansubs incluidos, por supuesto).

Pasamos a la sala de exhibiciones. Y lo primero que notamos es un considerable cambio de temperatura con respecto a la sala de los stands. Sin embargo, hay que decir que se agradecía bastante después de cargar con el abrigo, la mochila, la cámara y demás elementos accesorios. Una perfecta visión desde prácticamente todos los puntos de la sala (eso si no tienes al típico tío alto delante). Quizá se pecó un poco de desorganización en este aspecto, pero nada remarcable ni reprochable.

Y por último, la sala inicial. Bueno, aquí fue donde se realizaron prácticamente todos los concursos, talleres, etc., así que hablaremos de ellos más adelante, pues no tuvieron desperdicio.

EL DESARROLLO DEL ASUNTO

Pues hay que decir que la organización brilló con luz propia. Ya sé que arriba he dicho que un poco de desorganización en la sala de proyecciones, pero fue algo tan minúsculo que comparado globalmente tiende a la nada ^ ^. Todo a su hora (quizá los típicos retrasillos, pero bastante soportables), bien hecho, sin problemas, y en todo momento respirando un ambiente otaku-friki digno de mención. El buen rollo que se veía era beneficioso, y todo contribuyó a un mejor desarrollo. Lo dicho, aplausos a la organización, a la gente que vino, a los que estuvieron currando con cara de satisfacción (y goterones de sudor)... olé.



DEDICACIÓN

¡Cómo no! Como muchos de los que fueron habrán notado, el salón de este año estaba dedicado a la brillante, siempre peinada y ultra mega popular marinera de la luna. Sí, estamos hablando de *Sailor Moon*, que fue expuesta en compañía de sus compañeras de aventura en variadas formas. Desde las muñequitas hasta los mágicos accesorios de esta guerrera, todo expuesto en un rinconcito dedicado exclusivamente a ello. Además, una pantalla de televisión proyectó, ininterrumpidamente, absolutamente todos los capítulos, películas y demás de las guerreros, mención aparte al documental sobre la serie. Los aficionados a la serie (que no eran pocos) pudieron disfrutar como locos con esta mini gran exposición.

Sin olvidar la exposición dedicada a *Ken Niimura*, que él mismo se encargó de amenizar y aderezar debidamente.





Hemos podido apreciar grandes cambios desde el año pasado, todos ellos a mejor, y esperamos que el año que viene podamos seguir disfrutando de eventos así en la capital [...]

COSITAS VARIAS

Por Dios... ¿Qué es un salón sin su cosplay o su karaoke? Pues eso, algo realmente impresionante. El cosplay, alucinante. El nivel realmente elevado (había incluso alas creadas con plumas de verdad y armaduras metálicas, algo digno de los salones de más alto nivel), unas coreografías de impacto (porque las leches que se daban algunos... madre mía, me dolieron hasta a mí) y cómo no, la impresionante e increíble presentación del siempre inigualable (y no es peloteo) *Lázaro Muñoz*, que hizo un poco más ameno todo aquello (por no hablar de la fugacidad con la que él y un participante... em... bueno, que yo no conocía del todo las tendencias sexuales de *Lázaro*, y después de esto todo ha quedado un poco más claro xD). Pues eso, una impresionante muestra de talento por parte de algunos, una imaginación desbordante por parte de otros, y en pocas palabras un cosplay que hizo saltar muchas risas entre el público, muchos gritos de "¡¡Te quiero Lázaro!!" y bastantes silbidos de aprobación a determinados disfraces femeninos. Por cierto, que tras dar los premios nadie gritó "tongo, tongo".

En cuanto al karaoke, el mismo nivelazo, con el aliciente de la originalidad: Apenas se repitieron canciones, y el elenco de series fue más que amplio (algo que también ocurrió en el cosplay).

Podemos hablar también de otro tipo de eventos, como el taller de dibujo de manga, en el que nos encontramos al ya antes mencionado *Ken Niimura*, así como una exposición de sus últimas obras. También la ceremonia del té tuvo un huequecito este fin de semana, y los amantes de la cultura tradicional japonesa no quedaron insatisfechos, si no por esto, por la muestra de ikebana llevada a cabo en el mismo salón. Hubo bastantes actividades más, como un cluedo el domingo a mediodía, cuando la modorra de la siesta ataca y apetece quedarse recostadito en uno de esos sillones tan mulliditos que había en los pasillos ^ ^U. Tampoco hay que olvidar el campeonato de BeyBlade, con unos participantes no tan niños como cabría suponer en un principio...

Para todo aquel que tuviera curiosidad, se podía adquirir un pergamino con nuestro nombre en japonés por un módico precio. Por cierto, y ahora que saco el tema. Una cosa que me gustó mucho fue el hecho de que bastantes padres (o madres) se pasaran por el salón con sus hijos pequeños, igual que se va a una exposición de coches o un museo. Puede esto ser síntoma de que la cultura japonesa está empezando a dar pasos grandes y veloces en nuestro país, de que la conciencia anti-manga está despareciendo... o puede ser que se aburrieran mucho y pasaron a dar una vuelta >< (claro, que dado que había que pagar (el mayor "pero" del salón), el hecho de que estuvieran es una buena señal).

VAMOS A IR CERRANDO

No me gustaría terminar el artículo sin profundizar un poco más en determinados temas como la sala de proyecciones. No quiero que por lo que he dicho un poco más arriba nadie piense que fue mal aquello ¿eh? No, no, no, prohibido pensar eso. Es más, he aplaudido a la organización, y eso incluye dicha sala. A lo que me refería es que a lo mejor se perdió tiempo innecesariamente rebobinando cintas, cambiándolas y tal, pero oye... eso es normal, y como todos sabemos, ninguno de vosotros es perfecto ¿no? XD (no, no, que yo tampoco ^ ^). Ahora que me fijo... tampoco he hablado del maravilloso concierto que nos ofrecieron las ganadoras del concurso que se llevó a cabo desde aquí, desde **Minami**, Operación Friki. Pues eso, las tres ganadoras cantaron en riguroso vivo y directo para todos sus fans (que no eran pocos), de nuevo con la presentación de *Lázaro*. Diferencias entre cualquiera de ellas y *Rosa*... pues que ellas eran guapas .

Y AHORA SÍ...

Bueno, pues este año ha terminado ExpoManga 2003. Hemos podido apreciar grandes cambios desde el año pasado, todos ellos a mejor, y esperamos que el año que viene podamos seguir disfrutando de eventos así en la capital, que siempre son bien recibidos (y más con un ambiente y una gente tan fabulosa). Sólo me queda agradecer a la gente de por allí (especialmente a mi tocayo *Rubén*, al mando de las inscripciones para concursos, y a los de Shen Cómics) la buena voluntad que han puesto en todo esto, y agradeceros a todos que sigáis apoyando con vuestra presencia y buen hacer un mundo que cada vez va más allá, un lazo que cada vez aúna a más gente.







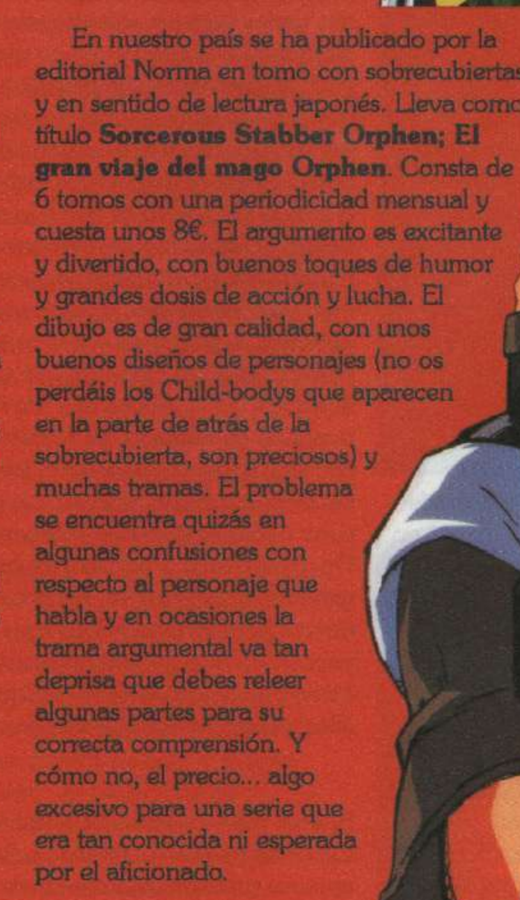




EVA EVRARD
RAFA DEL RÍO



Sorcerous Stabber Orphen



Orphen es un mago que posee tanto poder mágico como mal genio (es decir, mucho). Junto a sus amigos Magic, Clío, Volcán y Dorchin tendrá numerosas aventuras mientras busca una curación para su hechizada amiga Azalie.

La fantasía épica está de moda en nuestro país, y por ello Selecta Visión y Norma Editorial han decidido apostar por los magos y los dragones y nos han traído **Sorcerous Stabber Orphen**, el anime y el manga respectivamente. Así esta serie pisa sobre terreno conocido por los aficionados.

EN PAPEL

Esta obra está inspirada en una serie de historias que ***Yoshinobu Akita*** **como guionista y la dibujante** ***Yuuya Kusaka*** como grafista publicaron en la revista Dragon Magazine de la Kadokawa Shoten sobre el año 1995. Estas novelas se recopilaron en dos partes; la primera llamada **Madoshi Orphen Haguri Tabi, compuesta por doce tomos, y la segunda llamada Majutsushi Orphen Mubohen y que pasó a ser posteriormente el guión del manga que actualmente conocemos.** El título original del manga es **Majutsushi Orphen** y fue dibujado por la conocida dibujante *Hajime Sawada*, quien trazó el dibujo para la historia que había guionizado ***Yoshinobu Akita.*** Y precisamente el manga fue publicado por Kadokawa Dragon Magazine, en la cual se publicaron las novelas y que es conocida por contener otros mangas de aventuras y fantasía como **Bakuretsu Hunter** (**Cazadores de Magos**) o **Slayers**. Se han llegado a recopilar un total de 6 tomos.

En nuestro país se ha publicado por la editorial Norma en tomo con sobrecubiertas y en sentido de lectura japonés. Lleva como título **Sorcerous Stabber Orphen; El gran viaje del mago Orphen**. Consta de 6 tomos con una periodicidad mensual y cuesta unos 8€. El argumento es excitante y divertido, con buenos toques de humor y grandes dosis de acción y lucha. El dibujo es de gran calidad, con unos buenos diseños de personajes (no os perdáis los Child-bodys que aparecen en la parte de atrás de la sobrecubierta, son preciosos) y muchas tramas. El problema se encuentra quizás en algunas confusiones con respecto al personaje que habla y en ocasiones la trama argumental va tan deprisa que debes releer algunas partes para su correcta comprensión. Y cómo no, el precio... algo excesivo para una serie que era tan conocida ni esperada por el aficionado.









EN PANTALLA

El anime surgió al comenzar la publicación del manga debido a la popularidad que esta iba adquiriendo. Fue la cadena TBS de televisión la que decidió convertir la historia en animación y lo hizo de la mejor manera, entregando la dirección al mismísimo *Hiroshi Watanabe*, conocido director de obras como **Star Ocean Ex**, o **Gekijouhan Slayers kanzen muketsuhan** (la primera película de **Slayers**). El diseñador de personajes es *Masahiro Aizawa*, que ha participado como diseñador de personajes en los OVAs de **Zone of Enders: Idolo** y en los de **Sentou Yousei Yukikaze** (de argumento extravagante pero muy buenos diseños) y como diseñador y animador de la película de **Digimon**. Gracias a esto la animación es bastante buena y los personajes son muy expresivos. *Sadanobu Akita* adapta el guión del manga dotándolo de una gran acción y numerosas peleas con dragones y demás monstruos. El anime está producido por J.C. Staff y distribuido por ADV films.

Fue emitida en Japón entre los años 1998 y 1999 obteniendo una buenísima acogida por el público nipón. Hemos de tener en cuenta que, aunque el anime está basado en el manga, cuenta con personajes nuevos e historias distintas que las conocidas previamente (por lo que no descartéis ver el anime aunque vayáis a compraros el manga).

Consta de dos partes separadas. La primera está compuesta por 24 episodios, y la segunda por 23, llamándose esta última **Orphen Revenge** y siendo una historia alejada del manga. Ambas partes han llegado a nuestro país en algunos canales autonómicos y cadenas privadas. Además Selecta Visión, que tenía los derechos desde hace tiempo, lanzó al mercado en marzo el primer DVD de **Orphen**, con extras como galería de fotos, datos de producción, imagen promocional de la emisión nipona así como idiomas japonés y español. El título original es **Majutsushi Orphen Mubouhen TV**, aunque a nuestro país ha llegado el título inglés **Sorcerous Stabber Orphen**.

Podemos dividir la primera saga del anime en dos partes debido a que cada una tiene distintos openings y endings; la primera, del episodio 1 al 13, cuenta con el opening "*Ai Just on my Love*" de *Sharan Q.* y el ending "*Last Kiss*" de *Tanpopo*; la segunda parte abarca del episodio 14 al final y cuenta con el opening "*Kimi Wa Majutsushi*" de *Hatake* (perteneciente a *Sharan Q.*) y el ending "*Doshiyou*" de *Yuka*.

Está prevista para el 22 de abril de 2003 la salida en EEUU de mano de ADV Films de un Box Set recopilatorio de todos los DVDs llamado **Orphen Perfect Collection DVD. Además, y como suele suceder con toda buena serie animada, nos encontramos con abundante merchandise entre lo que cabe destacar los cuatro modelos de *pencil boards*, las alfombrillas para el ordenador, figuritas de los protagonistas y llaveros de los mismos, material de escritorio, así como los CDs recopilatorios de las bandas sonoras de la serie, el Sorcerous Stabber Orphen Soundtrack, los OST 1 y 2 de Sorcerous Stabber Orphen Revenge y el Sorcerous Stabber Orphen PS2 Soundtrack** con la banda sonora del juego de PlayStation2. También son importantes los artbooks que han salido de la serie, entre los que destacamos un **Fan Book** (en blanco y negro con ilustraciones de algunos fans), un **Illustrator Book** (con imágenes de la serie) y dos **Anime Collection** donde nos podemos encontrar una colección de las mejores imágenes de la serie publicadas en la Dragon Magazine, póster con fotos y entrevistas de los seiyuu *Iizuka Mayumi* (*Clío*) y *Morikubo Shotaro* (*Orphen*), letras de los openings y los endings así como información acerca de los episodios.

ARGUMENTO

Orphen es un poderoso mago con un carácter reservado que recibe el encargo de entrenar a *Magic*, un joven temeroso pero entusiasta, y enseñarle sus poderes para que este llegue a ser casi tan buen





mago como él. En sus incursiones además cuenta con la ayuda de los hermanos *Volcan* y *Dorchin*. *Orphen* recibe el encargo por parte de *Childman*, antiguo maestro suyo en la Torre del Colmillo, de recuperar del palacio de *Totokanta* un anillo mágico. Pero en **su búsqueda**, una alocada chica con la que anteriormente había chocado y que es compañera de clase de *Magic*, *Clío*, los encuentra por la casa y decide ayudarles a buscar el anillo. Harta ya de buscar, cuando decide acostarse a dormir, aparece en escena un mago desterrado de la Torre del Colmillo que desea vengarse de *Childman* arrebatándole el anillo a *Clío* (quien, por cierto, lo llevaba puesto todo el tiempo). Como a pesar de sus esfuerzos no consigue quitárselo, decide cortarle la mano a la pobre chica (¡qué bruto!), pero en ese mismo momento aparece *Orphen* y logra salvar a su nueva amiga. Desde entonces una nueva camarada les acompañará en sus aventuras e incluso actuará como consejera matrimonial para intentar unir a *Orphen* con su hermana *Mariabel*.

Un buen día reciben en casa de *Clío* una nota firmada por *Black Tigre*. En ella este misterioso personaje les exige que le entreguen la espada de Bartanders. Esta espada resulta ser un objeto mágico ya conocido por *Orphen*; resulta ser la misma espada con la que *Azalie*, una amiga de la infancia de *Orphen*, se convirtió en un terrible monstruo llamado *Bloody August*. Así que *Orphen* asume la importante misión de encontrar una cura para *Azalie* y protegerle de los magos de la Torre del Colmillo que han decidido acabar con su vida.

La Torre del Colmillo (la infancia de Orphen)

Orphen de niño se llamaba *Kiliranshero* y fue abandonado en la Torre del Colmillo para aprender magia cuando era pequeño. Allí conoció a una niña cinco años mayor que él llamada *Azalie*. Su maestro, *Childman*, los entrenaba a ambos y a otros niños más (como por ejemplo a *Artia*, cuyo seiyuu no es otro que *Okiayu Ryoutarou*) para que perfeccionasen sus habilidades mágicas. Con los años los niños fueron estableciendo una buena relación de amistad, pero *Azalie* deseaba obtener mayor poder por lo que fue acercándose a los hechizos prohibidos de magia negra, razón por la cual comenzaron a llamarla *"La hechicera diabólica"*.

Un buen día, *Azalie* decide utilizar una espada mágica para obtener este poder deseado, sin embargo es víctima de un hechizo prohibido que aplica sobre sí misma con la espada. Gracias a esto se convierte en un horrible monstruo llamado *Bloody August*. Debido al descontrol de sus poderes, los magos de la Torre de los Colmillos deciden acabar con la vida de esta, hecho que enfada mucho a *Kiliranshero* y que le lleva a abandonar la escuela de magia y a cambiar su nombre por el de *Orphen*, convirtiéndose así en enemigo indirecto de los magos. Su único objetivo desde entonces será salvar a su querida amiga *Azalie*...

PERSONAJES

-*Orphen*: Su verdadero nombre es *Kiliranshero*, aunque se lo cambió al abandonar a su maestro de magia y dejar la escuela de magos llamada la Torre del Colmillo. Es un mago negro, con un gran poder mágico y muy mal genio. No le gusta demostrar su afecto por nadie y rehuye todo tipo de sentimentalismo. Es el típico joven que cuanto más desprecio muestra a una chica, más admiradoras tiene... Su maestro fue *Childman*, el maestro de magia negra más poderoso de todo el continente en el que habitan y con quien mantiene una curiosa relación de negocios para ganar algún dinero. Tiene un bonito pelo negro y unos ojos profundos y dorados que dejan cautivada a toda chica que le mira. Su **seiyuu es *Morikubo Shotaro* (*Willis* en Gundam X).**

-*Magic*: Es un chico tímido y reservado de 19 años a quien le encantaría llegar a ser un poderoso mago. Por ello y debido a la manía de este a practicar con cosas de la taberna, su padre lo ofrece a *Orphen* como aprendiz, y así se convierte más bien en su ayudante personal. Su nivel de magia es aún desconocido incluso para él pero poco a poco lo irá descubriendo. Tiene el pelo rubio y ojos claros y su aspecto es delicado y dulce. Asiste a la misma clase que *Clío*. Su **seiyuu es *Omi Minami* (*Ruri* en Nadesico).**

-*Clío*: Es una chica alocada y testaruda que los acompaña en sus aventuras. Su carácter honesto a veces excede los límites metiendo a *Orphen* y sus amigos en serios problemas. También desea aprender magia aunque no pertenece a ninguna familia de magos y no cree poseer ningún poder mágico (aunque esto no es del todo cierto). Se entrena en el manejo de la espada. Tiene 17 años y siente un afecto especial por *Orphen*. Proviene de una buena familia, que residen en una grandiosa mansión. Su **seiyuu es *Mayumi Itzuka* (*Sasami* en Shin Tenchi Muyo).**

-*Volcano Volcán*: Es un buen amigo de *Orphen* que le prestó hace tiempo dinero a este y por ello lo acompaña en todas sus aventuras (aunque nunca consigue que se lo devuelva). Tiene 18 años aunque tan sólo mide 130 cm. Es un chaval algo hiperactivo y demuestra su afecto por las personas de una forma un tanto peculiar. Se define a sí mismo como *"el perro de pelea de Masmaturia"*. Su **seiyuu es *Kasue Ikura* (*Kaori* en City Hunter).**

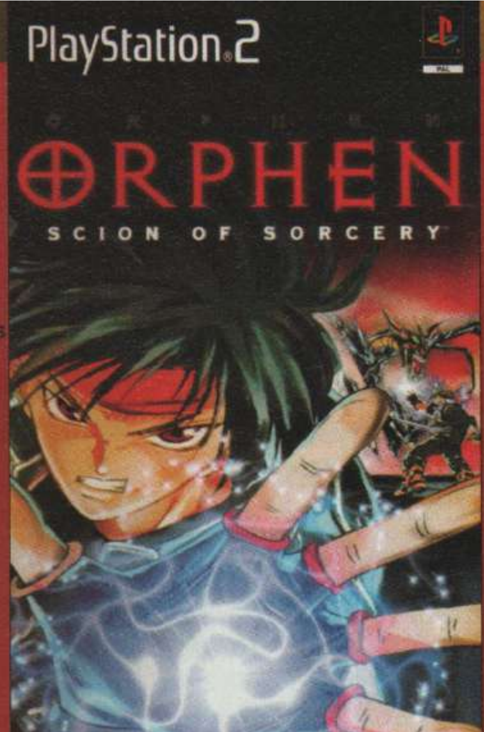
-*Dorchin*: Es el hermano de *Volcán* aunque no se parece en nada en su carácter. Es un chico tranquilo y pacífico que acompaña a su hermano cuando sale de casa. Su hermano le da unos abrazos algo dolorosos... Es muy pequeño al igual que su hermano y lleva unas gruesas gafas que le ocupan casi toda la cara. Su **seiyuu es *Hekiru Shiina* (*Minna* en Virus Buster Serge).**

-*Mariabel*: Es la bella hermana mayor de *Clío* y tiene una preciosa melena rubia al igual que su hermana. Tiene un carácter más pacífico que su hermana y es bondadosa y muy dulce.

-*Azalie*: Es la amiga de la infancia de *Orphen* por la que siente un gran afecto. Sus ansias de poder la llevaron a realizar un hechizo prohibido que la convirtió en un terrible monstruo llamado *Bloody August*. Cuando era humana tenía una gran fuerza y un extraordinario poder. Considerada por los magos como *"La hechicera diabólica"* por sus poderosos usos de la magia negra. Su **seiyuu es *Maka Sayoko* (*Lain* en Serial Experiments Lain).**

ORPHEN SCION OF SORCERY

Orphen llega al mundo de los videojuegos en nuestro país con el lanzamiento de **Orphen Scion of Sorcery** para Playstation 2. El juego, que se presenta como uno de los primeros títulos que saldrían para la videoconsola de Sony, y el primero en DVD, recibió críticas y alabanzas a partes iguales, pero lo que está claro es que a nadie dejó indiferente. Sus encargados de desarrollo son Shade, autores de **Gran Stream Saga**, juego rolero con toques de anime para la Playstation 1, y **Mystic Heroes**, juego de Playstation2 que parodia la saga de **Dinasty Warrior** con personajes SD y mucho más encanto que el original a mi gusto. Lo distribuye Activisión, compañía que lleva desde los tiempos del Spectrum en esto de los videojuegos.



SÁLVESE QUIEN PUEDA

La historia comienza con el reparto de **Orphen** al completo navegando a la deriva en un enorme navío bajo una tremenda tormenta. Mientras *Clio* y *Magic* discuten (para variar) y *Orphen* se desespera, el navío es asaltado por una serie de monstruos. Los tres compañeros intentan abrir su camino al exterior corriendo entre las vías de agua que se van abriendo en el casco del barco. En una de las habitaciones encuentran a *Volcán el perro loco de Mantasturia* y a su hermano *Dolchin* que aprovechan el momento para saquear las cocinas. Aprovechando la confusión, aparece un monstruo que ataca a los compañeros, y *Orphen* le hace frente mientras *Magic* y *Clio* miran desde lejos. Empieza la aventura y el futuro de *Orphen* se abre en dos caminos, ¿cuál de ellos tomará? Prepárate para viajar en el tiempo y combatir a multitud de enemigos con la ayuda de la magia negra.

FIDELIDAD A FLOR DE PIEL

Si algo llama la atención de este videojuego es, sobre todo, la fidelidad con la que Shade ha tratado a los personajes y las situaciones. Desde el pequeño episodio introductorio, en el que los personajes hacen alarde de su personalidad y dejan bien claro que el cambio de plataforma no les ha afectado en lo más mínimo, hasta las mil y una situaciones divertidas que se suceden a lo largo del juego y que nos hacen creer a veces que estamos disfrutando del manga o un capítulo de anime, en vez de un videojuego. Para dar más fuerza a esta fidelidad, las voces de doblaje están perfectamente calibradas y le dan mucha credibilidad a los personajes, si bien hay que reconocer que el hecho de que los gráficos no abran la boca al hablar le resta un poco de calidad al producto, a pesar de estar perfectamente retratados en su forma poligonal.

MODO DE JUEGO

El juego se configura de forma bastante novedosa como un *Semi-Action RPG* en un mundo completamente tridimensional. Cuando estemos explorando el universo de *Orphen* los gatillos superiores nos servirán para rotar la cámara y no perdernos ni un sólo detalle del excelente trabajo que han realizado, mientras el resto de botones nos valdrán para golpear con la espada, echar pequeñas bolas de energía, entrar en un menú con un interfaz muy sencillo de controlar, y saltar. Pero cuando digo saltar no me refiero a esos pequeños saltitos de *Lara Croft* que suponen dejarte los piños en cualquier pared o suelo que se precie. No señor, el bueno de *Orphen* mete unos saltos que harán las delicias de todos aquellos que disfrutan de una buena animación, en especial en el combate contra el primer enemigo en el barco, en el que, entre hechizo y hechizo, nuestro protagonista tendrá que ir saltando entre los mástiles del barco a la vez que el fuego va destruyéndolo. Alucinante.

En cuanto al modo de batalla, decir original es decir poco. El concepto de batalla por turnos a lo tú-me-pegas-yo-te-pego-tú-me-pegas-yo-me-curo etc. ha empezado a quedarse desfasado gracias a joyas que incluían jugosas variaciones como **Legend of Dragoon**, **Chrono Cross**, **Grandía**, o el más moderno **Breath of Fire Dragon Quarter**. **Orphen Scion of Sorcery** da un nuevo giro de tuerca, y si bien no llega a ser un *Action RPG* propiamente dicho, lo cierto es que durante el combate podremos llevar a cabo multitud de acciones sin tener que esperar interminables turnos. Cada botón se identifica con una acción o hechizo que podremos programar con antelación en el menú, dándole a los combates una variedad y un interés que hará que estemos deseando encontrar batallitas a lo largo de nuestro camino. Para aumentar todavía más el interés de los combates, cada vez que pelees con un enemigo, este te dará una imagen que se almacenará en el menú de extras del juego, y variará según haya ido la batalla.

El uso de objetos sin embargo no está tan trabajado como el resto de elementos, y cada vez que queramos restaurar nuestra salud tendremos que salir del combate (por el sencillo método de abrir el menú), seleccionar el objeto deseado y luego volver al combate... Desde el principio...

EXPLORANDO EL MUNDO DE ORPHEN

Como ya hemos mencionado, el mapeado del juego está completamente en 3D, lo cual incluye una total libertad de movimientos y una necesidad ingente de estar saltando de un lado a otro casi constantemente. Gracias a diox no llega a ser demasiado complicado en su faceta "plataformera", pero más de un salto mal dado os hará volver al principio de un escenario más que dificilillo, u os llevará a perder parte de la energía que tan celosamente guardáis. Por otro lado, a pesar de ser un RPG, en **Orphen Scion of Sorcery** no encontraréis ciudades con tiendas y posadas, lo que quizá le reste interés y atractivo a los que estamos acostumbrados a los RPGs, y es un punto importante a la hora de considerar su compra. Recordad también que está en inglés sin subtítulos, lo cual ha sido un grave error por parte de Activisión, su distribuidora. Eso sí, si sacabais buenas notas en el inglés del colegio y el tema de las tiendas en los pueblos no os estresa demasiado, **Orphen Scion of Sorcery** es un buen juego al que dedicarle, al menos, sus buenas 15 horitas.



LA "ESTRELLA FUGITIVA" MÁS RÁPIDA DEL UNIVERSO

Outlaw Star es un manganime que se lleva emitiendo desde el año pasado en Cartoon Network, exactamente en el espacio nocturno dedicado al manganime: Toonami. Puesto que la continuidad del manga está barajándose ya en Japón, recordemos el argumento e historia de esta obra para refrescar un poco la memoria, y por supuesto, para dársela a conocer a quien todavía no sepa de ella (que los hay).

LA JERARQUIZACIÓN DEL UNIVERSO

En el futuro, la humanidad ha conseguido abrirse camino en el descubrimiento de que no estamos solos en el universo, sino que coexistimos con todo tipo de razas alienígenas pacíficas y otras que no lo son tanto. Además, a todo esto hay que añadir la existencia de los bioandroides, muy extendidos por todo el universo.

En un mundo donde por fin existe el comercio entre planetas, la normal colonización de estos, y una avanzada tecnología, existen tres grandes grupos que luchan sin cesar por el poder de todo: las *Fuerzas Especiales*, los *Piratas*, y los *Fugitivos* (outlaws). Las *Fuerzas Especiales* son aquellas que hacen cumplir la ley allá donde vayan y tratan de detener en especial a los *Piratas*; formadas por policías y militares del más alto rango. Los *Piratas* son grupos divididos y organizados, temidos y odiados por todo el universo que poseen una tecnología, salud y magia "Tao" superior a lo que muchos desearían. Por último, están los *Fugitivos*, que actúan independientemente de todos los demás y que trabajan por su cuenta a lo largo y ancho del universo, suelen surcar el espacio en busca de fama, tesoros y riquezas, venganza, pero ante todo, aventuras.

LA HISTORIA DEL OUTLAW STAR

La historia de este manganime comienza en el desconocido planeta Centinela III, desierto y de poco interés para los surcadores del espacio, pero es el lugar de residencia de nuestro protagonista, *Gene Starwind*, cazarrecompensas, mecánico, amante de la juerga y diversión (incluimos por supuesto a las mujeres ^ ^U) y de todo lo que le haga ganar algo de dinero. *Gene* no vive solo, sino que tiene una compañía junto con su joven camarada y genio *Jim Hawking* llamada "Starwind & Hawking". En esta compañía son conocidos por vender sus servicios solucionando cualquier tipo de problema, desde reparar máquinas, naves, y cualquier tipo de tecnología, hasta incluso actuar como guardaespaldas.

Precisamente este trabajo, el de guardaespaldas, es el que hizo cambiar la vida de *Gene y Jim* desde que aceptaron tal trabajo de una misteriosa mujer que finalmente resultó ser *Hilda*, una conocida Pirata. Esta, tras el engaño y varios enfrentamientos con los Piratas Kei, los conduce hasta lo que parece un viejo almacén abandonado, donde se esconde una caja que guarda algo que parece ser que muchas personas, sobre todo Piratas, desean: una bioandroide llamada *Melfina* que es el fruto de varias



investigaciones y en su interior parece esconder el tesoro más grande e importante de todo el universo: La *Línea Galáctica*.

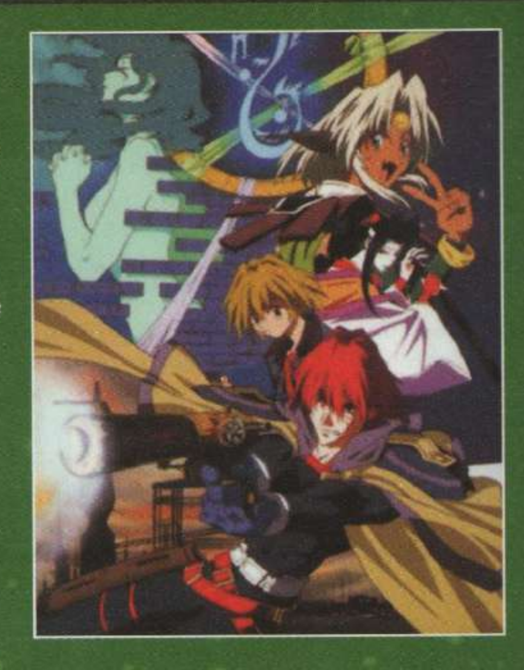
EL MANGA Y UN POCO SOBRE SU AUTOR

El manga de **Outlaw Star** consta de tres tomos recopilatorios en su edición original, pero Planeta, cuando lo editó en nuestro país, se decidió por el formato comic-book, por lo que el manga constó de seis ejemplares en nuestro país. Pasó sin pena ni gloria, bastante desapercibido, a pesar de ser una historia entretenida aunque eso sí, algo típica. El argumento de esta versión en papel difiere mucho del argumento del anime, donde se incluyó el romance entre *Gene* y *Melfina* en vez del formado entre *Gene* y *Hilda* como sucede en el manga (eso sí, este último un poco peculiar), además, el manga es bastante "liberal", por decirlo de algún modo, porque como nota curiosa se podría mencionar el hecho de que se vea al curtido *Gene* como Dios lo trajo al mundo ^ ^U (aunque tengo que admitir que algunas lo agradecemos, ya era hora, ¡¡las chicas también tenemos derecho!! XD). Por supuesto que los chicos también podrán disfrutar de los repetidos desnudos por parte de *Melfina*, que curiosamente tiene que desnudarse para poder activar el sistema del *Outlaw Star* ^ ^U.

Ya es hora de hablar del "papá" de esta obra, que es *Takehiko Ito*, un autor poco conocido por aquí pero que seguro que a más de uno le sonará por **Ryu Knight**, manga que también fue editado por Planeta. Entre otros de sus mangas se encuentran por ejemplo **The Future Retro Hero Story** (su debut), **KO Century Beast Warriors**, colaboró junto a *Satoru Akahori* en la creación de **NG Kishin Lamune & 40**, y también realizó una historia paralela en el universo de **Outlaw Star**: **Seiko Tenshi Angel Links**, que incluso hace una pequeña aparición estelar en uno de los capítulos del anime que nos ocupa.

TODO LO BUENO SE ACABA...

Y el espacio escasea, así que como ya dije en un principio, espero que esto haya servido para refrescar un poco la memoria de los que estén un poco perdidillos. En conclusión: no brilla por su originalidad, pero sin duda acabará gustando mucho más que "para pasar el rato", nivel en el que suelen quedarse todos los animes últimamente (parecen estar hechos para eso...). Así que ya sabéis, todos aquellos que en sus televisores tengan el canal Cartoon Network tienen una cita con el espacio de manganime Toonami ^_-













PERSONAJES



Gene Starwind: El pelirrojo protagonista de **Outlaw Star** es un chico de 20 años que se autodeclaró como fugitivo y que vive junto a su inseparable amigo *Jim* en el planeta Centinela III, donde juntos trabajan en "Starwind & Hawking Asociados" realizando todo tipo de trabajitos con tal de cobrar algo de pasta. A pesar de todo esto, *Gene* es un vividor al que le encanta la bebida, la juerga, pero ante todo las mujeres, con las que tiene un éxito increíble. Le es inevitable meterse en líos cada dos por tres, porque o él mismo se los busca, o le aparecen sin que él se dé cuenta. Pero todo esto no lo hace porque sí, su rebeldía nació desde el día en el que unos piratas secuestraron la nave en la que viajaban él y su padre cuando este enseñaba a su hijo a pilotar. El resultado del secuestro fue la muerte del padre de *Gene* y por ello nuestro protagonista guarda un enorme rencor a los piratas. Durante el transcurso del anime, los piratas intentarán por todos los medios derrotarlo para conseguir el tesoro de la *Línea Galáctica*, *Melfina*, pero eso es algo que *Gene* no puede permitir...

Jim Hawking: Con sus 11 añitos es todo un genio y un chico de lo más espabilado, se podría decir (retiro lo dicho: afirmo) que es mucho más maduro que su amigo *Gene*, y además tiene que soportar las continuas peleas que este mantiene (por no mencionar su insuperable vagancia). No duda ni un momento, cuando *Gene* decide poner en marcha su plan de salida de Centinela III, en acompañarlo en su viaje (además, alguien tendía que cuidar de él y esa persona sin duda es *Jim*). A bordo del *Outlaw Star* se encarga de todo lo relacionado con el sistema informático de la nave por medio de *Gilliam*, una especie de programa informático que te habla y farda constantemente de ser la nave más rápida del universo.

"Hot Ice" Hilda: Pirata espacial gracias a la cual se descubrirá la trama de la historia. Una mujer de apariencia fría y seria que se disfrazó para poder así contratar los servicios de "Starwind & Hawking" como guardaespaldas, todo ello como tapadera para encontrar el tesoro más buscado por los piratas: *Melfina*. Al principio parece ser una aliada del grupo protagonista, pero poco a poco desvelará sus verdaderas intenciones, que no tienen nada que ver con las de nuestros amigos.

Melfina: Toda la historia de **Outlaw Star** gira a su alrededor, puesto que *Melfina* es el premio que todos quieren conseguir, porque entre otras cosas, esconde el secreto de la *Línea Galáctica*, algo muy codiciado por los piratas. *Melfina* (o *Mel*) vive atormentada preguntándose continuamente el porqué de su existencia, no sabe ni de dónde viene ni porqué, hasta que conoce a *Gene*, quien le promete que hará todo lo posible por ayudarle a descubrir su pasado. Sin ella el *Outlaw Star* no podría ponerse en funcionamiento, pero no sólo sirve para eso, sino que hará buena compañía a los dos chicos: *Gene*, del que se enamora, y *Jim*, al que trata como si ella fuera su madre. Lo siento, pero no puedo terminar de hablar de ella sin decir que es mucho más que empalagosa ^ ^U

"Twilight" Suzuka: Mujer samurai que aparece por primera vez con el propósito de matar a *Fred Luo*, viejo amigo de *Gene*, por ser conocido como traficante de armas. Tras enfrentarse a nuestro protagonista y recibir una pequeña charla sobre lo que está bien y sobre lo que está mal por parte de este, acabará uniéndose al grupo principal por ser "un grupo de gente interesante", como ella siempre dice. Lo cierto es que este fichaje resulta ser de mucha utilidad (como se demuestra en más de una ocasión) gracias a que es una mujer decidida, fuerte e imparable cuando pelea con su espada de madera. Es poco habladora, pero muy inteligente, y acabará haciéndose amiga del grupo al completo.

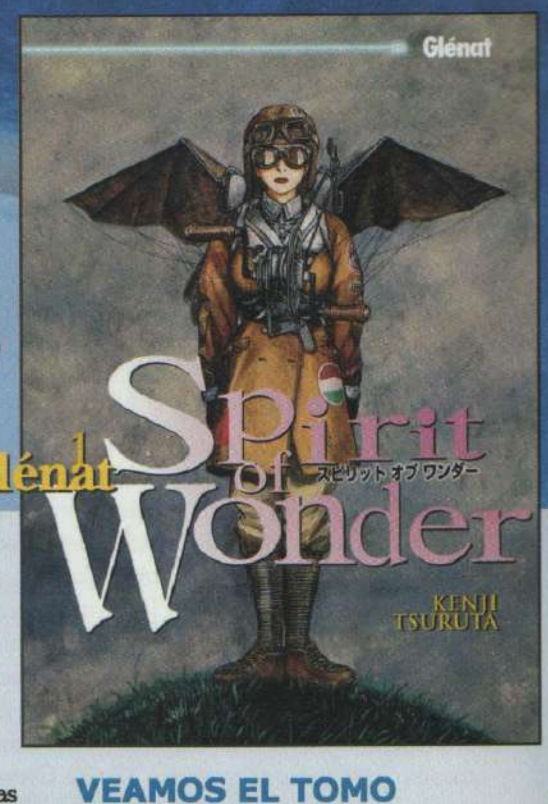
Aisha Clan Clan: La "fierecilla" del grupo, y nunca mejor dicho, ya que al igual que todos los Kutar Kutar es capaz de transformarse en bestia (tigre en su caso) cuando la situación lo requiere. Al principio su misión era capturar a *Gene*, pero finalmente acabará uniéndose a él (otra más al saco), dándole al grupo una nota alegre y llena de desparpajo. Se pasa el día gritando y haciendo el loco, se enfada con mucha facilidad y posee una fuerza sobrehumana.

Fred Luo: Viejo amigo de *Gene* que le será de gran ayuda a la hora de conseguir armas y artilugios tanto para él como para su nave. Este traficante está coladito por los huesos de *Gene*, pero no duda ni un momento en "engañarlo" en sus tratos con tal de no darle el dinero que le promete cuando este trabaja para ayudarle.

Harry y Ron McDougall: Estos dos hermanos son los malos de la historia. Buscan a *Melfina* (cómo no), y tras enterarse de que está en poder del ahora conocido *Gene Starwind*, deciden salir en busca y captura de este. Uno de ellos, *Harry*, es un bioandroide al igual que *Melfina*, y acaba enamorándose de esta con el pretexto de que están hechos el uno para el otro por estar hechos del mismo material, así que, ya tenemos un pequeño triángulo sentimental.

Spirit of Wonder

La nueva apuesta de Glénat



Últimamente no nos cansamos de anunciar novedades, y eso que el Salón del Comic de Barcelona aún está por llegar (al menos al escribir estas líneas). Entre todas esas novedades y para su serie Seinen de manga para adultos (Gantz, Saikano...), Glénat nos presenta una "nueva" obra, en un formato algo curioso y con mucha calidad: Spirit of Wonder. Y pongo las comillas porque este título no nos es desconocido en España.

Con publicación bimestral, **Spirit of Wonder** recoge en sus tres tomos una recopilación de historias cortas que tienen como base la ciencia-ficción. Desde máquinas del tiempo a sirvientes androide, los inventos de cada historia son el motor para conocer a las personas que se hallan detrás de ellos. Curiosamente, sólo algunas de las historias ocurren en el futuro o presente inmediato, otras tienen lugar, como las grandes novelas de ciencia-ficción de la historia, en lugares y momentos que recuerdan más a los años de pre y posguerra en la campiña británica.

Según nos cuenta el mismo autor, *Kenji Tsuruta*, el título de **Spirit of Wonder** proviene del nombre del famoso avión que cruzó el océano Atlántico por primera vez: *Spirit of St. Luis*. Y da la impresión de querer rememorar con ese nombre otras épocas en las que los inventores eran personas (y no corporaciones) que trabajaban en pequeños talleres y cuyos descubrimientos eran siempre una revolución (ahora ya no nos asombra casi nada).



Todas las historias tienen en común que son sencillas, sin excesivas añadiduras, incluso cuando están ambientadas en el futuro. Y el dibujo es simplemente maravilloso (trazos claros, tramas justas). Algo curioso es que usa prácticamente siempre una variación de los mismos diseños de personajes, especialmente en el caso del protagonista, que es casi siempre una mujer (de hecho, es la misma mujer).

Quizás el titulo de **Spirit of Wonder** os resulte vagamente familiar, y es que hace ya algunos años Planeta editó en formato comic-book (el más rentable y menos arriesgado) esta colección, que pasó sin pena ni gloria, sólo que titulada "**Miss China-Spirit of Wonder**". No es que fuera una colección distinta, sino que *Miss China* es una de las historias que se recogen en el tomo de **Spirit of Wonder** que ahora edita Glénat. Así que si en su momento os la perdisteis ahora podréis leerla ^_^. En *Miss China* las historias estaban todas relacionadas entre sí por ocurrir en la posada de *Miss China* (la dueña) en Bristol, Inglaterra. Por cierto, además tiene un OVA: **China-san no yuu-utsu** (La melancolía de Miss China), que ha sido emitido en nuestro país por algún que otro canal de pago.

VEAMOS EL TOMO

El formato de la serie es algo curioso (pero mucho más adecuado que el de Planeta, sin duda alguna), ya que se ha dividido en tres números el tomo único original japonés (de más de 400 páginas). Pero lo que no se puede negar es la calidad de edición de Glénat. A la sobrecubierta le podemos añadir varias ilustraciones en color, siendo una de ellas un despegable; y además se incluyen los apéndices escritos por el propio autor. ¿El precio? Lo de siempre, 8'50€, un tanto elevado respecto a lo que debería, pero alguna pega tenia que tener...

Y AHORA EL AUTOR

Este desconocido por aquí autor, *Kenji Tsuruta*, no es nuevo en el mundo del manga, pero sus historias se alejan quizás de lo clásico y se dirigen a un tipo de público más adulto. Sus principales obras, y que recogen casi toda su carrera, ligada principalmente a la ciencia-ficción, son **Suiso-Hydrogen**, **Spirit of Wonder** o **SF meibutsu Shoki sakuhin-shû**, entre otras. Pero además también ha realizado trabajos de director técnico para anime y de portadista para la prestigiosa revista SF Magazine.

En definitiva, si os gusta la ciencia-ficción clásica "sin efectos especiales", un buen dibujo y una mejor historia, este es vuestro manga. Seguro que disfrutaréis leyéndolo.

Di Gi Charat

Bienvenid@s al mundo de Di Gi Charat, nyo!

Tras bastante tiempo, volvemos a destacar en **Minami** esta serie tan original que acaba de llegar a nuestro país de mano de Glénat y que nos ha hecho felices a tod@s l@s que hemos seguido el anime. **Di Gi Charat** se dio a conocer en Japón en el año 1999, tras una exitosa campaña publicitaria de una cadena de tiendas de videojuegos llamada Gamers. Y esta publicidad tan creativa y original se desarrolló mediante la generación de unos personajes muy monos (las tres protagonistas principales de la serie y *Gema*, la extraña pelota amarilla incluida) que cautivaron a medio país nipón y que han llegado a cautivar a medio mundo (sí, sí, a mí también, nyo >_<). Con la génesis de estos personajes se creó también una serie de animación con capítulos muy cortos que dio origen a lo que hoy conocemos como el universo **Di Gi Charat**.

Poco a poco nos han ido llegando productos relacionados con lo que en su momento era parte de la campaña publicitaria de **Di Gi Charat**. La serie fue realizada principalmente por la compañía Broccoli (empresa de videojuegos, anime, merchandising y demás), que se encargó del diseño de personajes y del anime en general para promocionar su cadena de tiendas de videojuegos, Gamers. Entre todos los productos que nos llegan de la serie hemos de destacar las diferentes bandas sonoras que tiene el anime y los especiales de este, el merchandising tan variado que hay en el mercado, y ahora el manga que nos llega directamente de Japón (pasando por la traducción, encuadernación y edición que Glénat ha realizado).

Sin embargo, **Di Gi Charat** es más que una serie de animación llevada al manga (ya en sí es extraño que de un anime se haga un manga, normalmente es al revés). Gamers, la cadena de tiendas que dio vida al anime y al manga, tiene su central en el barrio de Tokio de Akihabara, donde también se desarrolla la serie. Y para quien nunca ha estado allí, Akihabara es uno de los barrios con más tiendas de videojuegos y productos electrónicos que existen (un paraíso para cualquier friki del mundillo de los videojuegos). Es más, en la sede de Gamers todo está relacionado con la serie, incluso disponen de una cafetería en la que te sirven lo que pides en platos y vasos con caritas kawaii de *Dejiko* o *Puchiko* (hasta aquí hemos llegado, ¿no es increíble? ^_^!).

EL MANGA

El manga ha llegado a nosotros en formato bimensual, es decir, se publican dos tomos cada mes durante los meses de abril y mayo, y todo parece indicar que se mantendrá el nivel de calidad y precio razonable al que Glénat nos tiene acostumbrados (ya que, desgraciadamente, en el momento de escribir este artículo el manga en realidad no ha salido todavía a la venta, por lo que no podemos comentaros dicha versión española. Lo haremos en cuanto nos sea posible).

Uno de los dibujantes más representativos del manga es *Koge Donbo* que, a través de la compañía Broccoli, desarrolló la serie de animación en sí junto con sus colaboradores. *Donbo* también es conocido por otras series que ha dibujado como **Pita-ten**, **Snow-sugar**, **Panyo-Panyo Di Gi Charat** (la segunda serie de animación de **Di Gi Charat**) o **Kamichama-Karin** (como podéis ver todas las series tienen nombres un poco extraños ^_^U). Se tratan de historietas con los personajes principales de la serie (*Dejiko*, *Puchiko*, *Gema*, *Hikaru*, *Minagawa*, *Kimura*, etc.) realizadas por diferentes artistas (el más representativo es el ya citado antes, *Koge Donbo*).









EL ANIME

Como hemos dicho antes, el anime se creó en un primer momento con el objetivo de darle publicidad a la cadena de tiendas Gamers. Cada uno de los episodios es bastante corto (duran menos de cinco minutos cada uno), pero la serie además dispone de unos especiales (también los podríamos llamar Mini-OVAs) muy majos que duran algo más que los episodios normales (unos diez minutos más o menos). Así pues tenemos la serie normal que consta de 16 episodios muy cortitos, y de los especiales de verano del 2000 (que son cuatro), el especial de Navidad del mismo año, los cuatro especiales de Hanami (que significa una especie de primavera a lo japonés) del 2001 y los otros cuatro de Natsuyasumi (vacaciones de verano, que no Santillana) también del 2001. Así pues, y si mis cálculos no fallan (he de reconocer que las mates se me dan muy mal...), tenemos un total de 29 episodios de **Di Gi Charat**.

El anime en sí es muy divertido pero a veces resulta un poco caótico, con escenas que no tienen nada que ver las unas con las otras y con un humor muy japonés. El diseño de los personajes está muy bien realizado, cabe decir que las protagonistas de la serie son muy kawaii (son muy monas, vaya) y promueven un estilo de ropa muy propio de las *Gals* (sip, que también son muy kawaii, aunque las chicas de **Di Gi Charat** dan más miedo por su forma de ser; ya sabéis, destruyen casas, lanzan rayos por los ojos... esas cosas que las *Gals* no creo que hagan; vaya, eso creo ^_^!).

LA HISTORIA

La verdad es que no existe una trama muy definida en la serie en conjunto con el desarrollo de los personajes. La historia empieza con el aterrizaje forzoso de la nave alienígena de *Dejiko*, en la que van ella, *Puchiko* y *Gema* (sí, es una bola amarilla que se deforma). Tras el desastroso aterrizaje las "protas" alienígenas van a parar al conocido barrio de Tokio de Akihabara (que ya hemos comentado antes), donde buscan un lugar para vivir y encuentran una tienda de Gamers. Allí son recibidas por quien será su *senpai* (su coleguilla mayor), que les ofrece trabajo en la tienda y un lugar para dormir. Aunque parezca muy extraño, los personajes que no se destacan en la serie, *senpai* incluido, o la gente en general, se representan como personas disfrazadas de dedo pulgar (sí, esto no me lo he inventado yo). Volviendo a la historia; los tres personajes principales (*Dejiko*, *Puchiko* y *Gema*) conocen a *Hikaru Usada*, también conocida como *Rabi~en~Rose*, una chica que lleva como complemento un par de dados en la cabeza. *Rabi~en~Rose*, rival de *Dejiko*, se pone a trabajar como una empleada más de la tienda. Así pues, allí reciben visitas de todo tipo de individuos como por ejemplo *Minagawa*, *Kimura* (el chico rico más guapo del lugar y con el pelo más bien peinado de todos, que se enamora de *Puchiko* desesperadamente), *Takeshi* y *Yoshimi* (los fans de *Dejiko*), un *oso extraño* (*hen na no ikimono*) y muchos más.





PERSONAJES

Di Gi Charat - Dejiko

Tiene 10 años y es la protagonista de la serie. Su mayor ambición es convertirse en un ídolo y tener muchos fans (tampoco le importaría conquistar el mundo). Proviene del planeta *Di Gi Charat* y puede lanzar rayos por los ojos a quien le moleste o no le haga caso (suele torturar a *Gema* de mala manera). Acaba todas las frases que hace diciendo **nyo**. A pesar de su apariencia tan kawaii es altamente peligrosa y más vale no hacerle enfadar, que a veces da miedo.

Nombre: *Dejiko* (también llamada *Digiko*).
Procedencia: Princesa del planeta *Di Gi Charat*.
Edad: 10 años.
Cumpleaños: 10 de febrero.
Altura: 148 cm.
Peso: 38 kg.
Tipo de sangre (esto es muy importante para los japoneses ^_^!): O
Poderes especiales: *Me kara beam!* O lo que es lo mismo, lanza rayos por los ojos.
Particularidades: Tiene dos fans, *Takeshi* y *Yoshimi*, y acaba todas las frases en *nyo*.

Petit Charat - Puchiko

Es la hermana pequeña de *Dejiko* y tiene 5 años. *Puchiko* es otra de las protagonistas principales de la serie. A pesar de ser tan pequeña ya tiene un admirador, *Kimura*, que al parecer está enamorado de ella y hará mil cosas para que le haga caso. *Puchiko* tiene un aspecto enternecedor pero también es altamente peligrosa (no os dejéis engañar por su apariencia). Siempre acaba las frases en **nyu**.

Nombre: *Puchiko*.
Procedencia: Planeta *Di Gi Charat*.
Edad: 5 años.
Cumpleaños: 21 de enero.
Altura: 103 cm.
Peso: 18 kg.
Tipo de Sangre: B
Poderes especiales: Intenta hacer el *Me kara beam!* de *Dejiko* pero no se le da bien.
Particularidades: Tiene un admirador, un gato que la acompaña y acaba las frases en *nyu*.

Gema

Es una bola amarilla que flota en el aire y acompaña a *Dejiko* y a *Puchiko* en sus aventuras y desventuras. Suele ser maltratada por las dos hermanas (le pinchan, se suben encima de ella, la usan de cojín...). Tiene los ojos a la altura de la boca y esta a la altura de los ojos (complicado, ¿eh?), es decir, tiene la cara así como invertida, y a pesar de su aspecto extraño no da tanto miedo como *Dejiko*, *Hikaru* o *Pyoko*. Acaba todas las frases en **gema**.

Nombre: *Gema*
Procedencia: Planeta *Di Gi Charat*
Edad: 10 años (o eso dicen).
Poderes especiales: Ninguno conocido, es una bola amarilla elástica que flota en el aire (ya es suficiente con eso, ¿no?).
Particularidades: Es maltratada normalmente y acaba las frases en *gema*.

Hikaru Usada - Rabi~en~Rose

Es una de las rivales de *Dejiko* a pesar de ser mayor que ella (tiene 14 años). Normalmente va disfrazada de conejita kawaii con dos dados que lleva como complementos en el pelo. Aunque se llama *Hikaru Usada* (¿no os recuerda al nombre de una conocida cantante japonesa? Según creemos es una parodia de la conocida cantante) le gusta que la llamen *Rabi~en~Rose*, pero *Dejiko* normalmente la llama *Usada* (que en español da pie a unos cuantos chistes fáciles, ¿verdad?). *Minagawa* está perdidamente enamorado de ella, aunque no sea un amor en absoluto correspondido. No tiene poderes especiales pero a veces vuela con las orejas de conejo que lleva (bueno, supongo que eso es un poder especial ^_^U).

Nombre: *Hikaru Usada* (*Rabi~en~Rose*).
Procedencia: *Akihabara*.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 30 de agosto.
Altura: 164 cm.
Peso: ¡Es un secreto!
Tipo de Sangre: A
Poderes especiales: Ninguno en especial, a veces sale volando con sus orejas de conejo.
Particularidades: *Minagawa* es un chico que está colgado por ella.

Pyoko

Otra rival de *Dejiko* que tiene 8 años y proviene también del planeta *Di Gi Charat*. Es la líder del grupo rebelde *Black Gema Gema*. A pesar de su aspecto inocente es la que causa más estragos en Akihabara con su *Kuchi kara Bazooka*, un ataque letal que lanza por la boca. Odia especialmente a *Dejiko* por tener más popularidad que ella y la quiere raptar para pedir un rescate. Acaba siempre las frases en **pyo**.

Nombre: *Pyoko* (*Pyocola Analogue III*)
Procedencia: Planeta *Di Gi Charat*
Edad: 8 años
Cumpleaños: 23 de octubre.
Altura: 138 cm.
Peso: ¡También es secreto!
Tipo de Sangre: AB
Poderes especiales: Lanza su temido *Kuchi kara Bazooka* ("bazooka que viene de la boca", literalmente), un rayo letal que sale de su boca.
Particularidades: Líder del comando *Black Gema Gema* que tratará de raptar y quitarle la popularidad a *Dejiko*. Acaba las frases en *pyo*.

Equipo Black Gema Gema. Equipo de apoyo de *Pyoko*, forman un grupo especial de operaciones que ayudarán a su líder en todo momento y la acompañarán a donde haga falta. Normalmente son tres y van acompañados de un misterioso *Gema* de color negro. Su propósito principal es el de capturar a *Dejiko* para pedir un rescate.

Kimura (o el hombre del pelo largo). Es un apuesto multimillonario que conoce a *Puchiko* y se enamora de ella (dice que es por la inocencia que desprende, pero sabemos que no es así, ¿verdad?). Siempre va bien peinado con su melena *fashion* y hace todo lo posible para llamar la atención de *Puchiko*, que no le hace el menor caso.

Takaru Minagawa. Este chico de 14 años entra en la tienda y se asusta de los extraños elementos que allí se congregan. Es uno de los personajes más "normales" de la serie, colecciona cartas y se enamora de *Rabi~en~Rose* (que curiosamente tiene la misma edad que él).

Los fans de Dejiko - Takeshi y Yoshimi. Son dos frikis-otakus que pertenecen al club de fans de *Dejiko* y que venderían hasta su alma para poder estar con ella (de hecho, pactan con el demonio y son escarmentados en la serie). Suelen pasarse el día en la tienda como clientes habituales.

El "senpai" de Dejiko. Es uno más de los que van disfrazados de dedo pulgar, aunque este lleva gafas (que sí, que va en serio), y es el dueño de la tienda (Gamers). Ayuda a las protagonistas a encontrar un lugar donde vivir y les ofrece un puesto de trabajo como empleadas. También acoge a *Hikaru* como empleada a pesar de la rivalidad que tiene con *Dejiko*.

En la serie aparecen otros personajes como un *oso extraño* (*hen na ikimono*) que se queda en un rincón de la tienda, una especie de babosa con cara de magnate nipón, *Abarenbou* (un extraño ser con cara de melocotón de agua) y algunos más que ya descubriréis vosotr@s mism@s ^_~

LA MÚSICA DEL ANIME (Di Gi Charat OST)

El anime dispone de una banda sonora muy marchosa en la que destacan como principales cantantes *Masami Okui* y *Megumi Hayashibara* (esta última pone voz a *Pyoko* en el original japonés). En los diferentes CDs de música de la serie existen varias versiones del opening de la serie, así como canciones interpretadas por *Miyuki Sawashiro* (la voz de *Puchiko* en la serie (kawaii!)), como por ejemplo el famoso *Welcome* de la serie o *Party Night*, la canción que sale durante tooooodo el episodio 15 (unos 5 minutos como mucho). También hemos de comentar canciones interpretadas por *Sanada Asami*, que pone la voz de *Dejiko*, y *Miyuki Sawashiro*, que da vida a la de *Puchiko*. Y por último destaco el tema *Only One Nº 1* de *Masami Okui*, que es muy chulo y a mí particularmente me gusta mucho, y la banda sonora especial de navidad (*X'mas*) ^_^!

Aquí os dejamos una lista de algunos de los CDs de la banda sonora de **Di Gi Charat** que han salido a la venta:

Di Gi Charat Mini-Album "Party Night" Soundtrack
Di Gi Charat Puchiko no Uta (Canciones de Puchiko) Soundtrack
Di Gi Charat Puchiko no Uta 2 (Canciones de Puchiko 2ª parte) Soundtrack
Di Gi Charat Rabi~en~Rose Maxi Single Soundtrack
Di Gi Charat Sound Festival Soundtrack
Di Gi Charat Sound Garden Soundtrack
Di Gi Charat Sound Magic Soundtrack
Di Gi Charat X'mas CD 2001 White Fantasy Soundtrack
Di Gi Charat We are The One! PKO Maxi Single Soundtrack

PANYO PANYO DI GI CHARAT

Se trata de la segunda serie de animación protagonizada por *Dejiko* y compañía, y la trama en un principio se desarrolla en el planeta *Di Gi Charat*. Los personajes principales son los mismos pero también aparecen nuevos que sustituirán a algunos del primer anime. El diseño de personajes también ha variado mucho en respecto a su antecesor (y a mí personalmente me gusta más la primera serie), quizá porque esta última se enfoca más a un público muy diferente y quizá menos variado que la primera. Los episodios duran algo más que los antiguos ya que esta nueva serie sí que se ha hecho como tal y dura lo que suelen durar vuestros animes favoritos.

MERCHANDISING

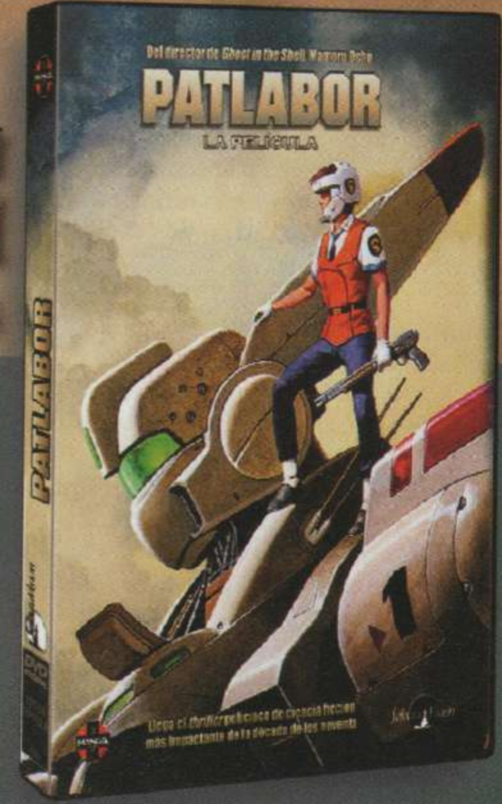
La serie dispone de una amplia gama de merchandise. Existe de todo lo que os podáis imaginar y más: camisetas de *Dejiko* (con las letras *nyo* en japonés), relojes, postales (yo mismo me compré un set de estas hace poco, *nyo*), etc. Incluso existe un videojuego para Dreamcast de **Di Gi Charat**, un programa de correo para poder recibir los mails de las manos de *Dejiko* o de *Puchiko*, y un sinfín de productos nipones (con tal de vender, lo que sea...).

Como ya hemos comentado antes, el merchandising es muy importante en una serie cuyo propósito es vender el nombre de una conocida cadena de tiendas japonesas. Así pues podríamos decir que al fin y al cabo la serie se ha vendido como un producto más de merchandising y que, dado al éxito que ha tenido, tiene más renombre que la propia cadena de tiendas a la que corresponde (por lo menos aquí en España).





PATLABOR
LA PELÍCULA



Estamos de suerte: desde que Selecta Visión se está dedicando a sacar películas del antiguo catálogo de Manga Films tenemos la oportunidad de disfrutar en DVD de grandes clásicos del anime. Esta vez le toca el turno a Patlabor, una de las mejores cintas de anime, creada por Masami Yuuki y dirigida por Mamoru Oshii. Si siempre viene bien recordar algunas series, esta es una ocasión inmejorable para dar a conocer a muchos de vosotros una de las mejores sagas de mechas de los 90 y de la historia del manganime.

VAMOS CON LA HISTORIA

Las tramas de las películas de **Patlabor** no se derivan del guión original sino que son totalmente nuevas (buena forma de conseguir un producto nuevo pero avalado por miles de seguidores de la serie original). Así pues, en las películas de **Patlabor** las series originales (una de TV y dos series de OVAs) sólo juegan (en el ámbito del film) un papel introductorio para darnos a conocer la visión y estupenda realización de *Mamoru Oshii*, y por lo tanto su visionado previo no es imprescindible para ver la película.

La serie nos muestra un mundo no demasiado lejano ni en el tiempo (la película es de 1989) ni en la realidad en la que el efecto invernadero por fin ha conseguido derretir los casquetes polares y la mayor parte de las ciudades costeras se han inundado a causa de la crecida del océano. En Tokyo, para solucionarlo, se diseñó un plan de contención de agua basado en la idea de diques y terrenos robados al mar, siendo llamado Proyecto Babylon.

Para construir semejante obra, capaz de albergar a más de 5 millones de personas, se necesitaba algo más que mano de obra, y ese algo más eran los *Labors*. Máquinas toscas, pero increíblemente fuertes (a lo *Ripley* en **Alien 2**) y capaces de realizar el trabajo de cientos de obreros. Pronto los *Labor* evolucionaron a diseños más sofisticados y, cómo no, a la venta al público. Claro está, el poder adquirir un *Labor* proporcionó a los delincuentes la posibilidad de poner en serios apuros a la policía.

Este fue el nacimiento de **Mobile Police Patlabor** y de una saga cuya principal virtud es el realismo con el que trata la integración entre máquinas y hombres: nosotros las necesitamos para vivir y ellas nos necesitan para funcionar. Este realismo es tal que los protagonistas de la serie, al contrario que en otros muchos títulos del género, son los pilotos y sus compañeros. Cabe decir que el manga empezó a publicarse de mano de Planeta hace tiempo, siendo uno de los fracasos más estrepitosos y famosos







de la historia del manganime en España, ya lo comentaremos en otra ocasión.

En la película, cuya historia se sitúa dos años después del nacimiento de la *Segunda Patrulla de Labors (SDV)*, el problema es una serie de casos de *Labors* descontrolados que arrasan la ciudad. *Matsui*, un antiguo compañero del capitán *Gotoh*, ayudará a la 2ª Sección a resolver un caso que se muestra especialmente difícil, teniendo en cuenta que la causa es el evolucionadísimo sistema operativo de los *Labors* (*HOS*), lo cual podría arrastrar a una ola de destrucción a medio mundo.

SIN OLVIDAR A LOS CREADORES

Como ya he dicho, la cinta está dirigida por *Mamoru Oshii* (**Patlabor 2**, **Ghost in the Shell**...), que por un lado aporta un buen desarrollo y una gran historia y por el otro la acción suficiente como para deslumbrar al más pintado, sin olvidar que es una de las cintas con mayor calidad técnica de la historia, marca típica de *Oshii*.

La trama principal nace de *Masami Yuuki*, creador del manga homónimo y guionista junto con *Kazunori Itoh*. *Yukata Izubuchi* se encarga de los diseños mecánicos (de hecho lo hace en toda la saga) y el diseño de personajes corre a cargo de la genial *Akemi Takada*. Y, por si fuera poco, la música es obra de *Kenji Kawai*, responsable, entre otras cosas, de **Ghost in the Shell.** Todos ellos (y muchos más) formaban el estudio Headgear que en 1989 lanzó este clásico del anime.

ANALIZANDO EL DVD DE SELETA

Selecta Visión últimamente se está esmerando bastante, y para **Patlabor** se ha usado un nuevo master digital, lo que evita ese terrible efecto de películas como **Jin-Roh** de Jonu que dan la impresión de haber sido editadas copiando una cinta de VHS a un DVD, en plan fansub. En el apartado de sonido encontramos los típicos español, japonés e inglés *Dolby Digital 2.0* (y los subtítulos en cristiano), aunque echamos de menos alguna opción de audio 5.1. Visualmente encontramos las opciones de vista *anamórfica 16:9* y *Widescreen (1.85:1)*.

En el apartado de extras, el tradicional talón de Aquiles de Selecta, nada fuera del otro mundo, pero lo suficiente para no defraudar a nadie: menú interactivo, acceso directo a escenas, ficha técnica y artística (clásicos extras de DVD... ¬_¬U), notas de producción, trailer promocional "**Patlabor 2**" (Selecta debería sacarla más adelante, en teoría) y la galería de imágenes. La duración de la película es de unos 90 minutos.

EL TEMA DE JONU

Merced a esas extrañas cosas que ocurren a veces y a que los japoneses venden por separado los posibles derechos de cada producto, se da el caso de que Jonu Media (según las últimas noticias) ha licenciado los derechos de otras partes de la saga, véase la serie o los OVAs (aún no se ha comunicado qué exactamente). El mayor inconveniente que le veo a esto es la (enorme) posibilidad de que los doblajes no sean los mismos; y para solucionarlo, o Jonu contrata al mismo equipo de Manga Films o intenta contratar al mismo equipo que ha usado Selecta. Un buen lío en cualquier caso, cuyas consecuencias, como de costumbre, sufrimos los aficionados. Pero esto es sólo una posibilidad, quién sabe qué pasará al final. Pero como no todo es malo, hay que ver la parte positiva, y es que nos va a llegar nuevo material a España, tarde (y mucho), pero mejor que nunca.

TERMINANDO

Ya hace tiempo que vi las dos películas de **Patlabor,** y aunque ahora sólo estemos comentando la primera, yo os recomiendo que las veáis, porque son muy buenas (además, en el futuro seguro que volvemos a hablar de esta saga de forma más extensa). Y si podéis, leed el manga, que aunque no será fácil de encontrar, seguro que en algún salón del manga podéis pillar los volúmenes que componen todo lo que aquí se editó.

© HEADGEAR / EMOTION / TFC.

MIKEL



Dado que ya hemos hablado de ella en Minami, parece superfluo que publiquemos otro artículo sobre Sen to Chihiro no Kamikakushi, sin embargo, reconoceréis que tenemos dos razones de peso para retomar tan maravillosa película en nuestras páginas.

AND THE WINNER IS...

La primera razón que esgrimiremos es el sorprendente desenlace de los premios de la industria cinematográfica por excelencia, la deslucida Gala de los Oscar de este año, en el que una película distribuida en E.E.U.U. por Buenavista - Disney-, le ha pasado la mano por la cara a dos candidatas de la casa oficial del ratón negro, concretamente a la americanizadora **Lilo & Stitch** y la infumable adaptación del clásico de *R.L.Stevenson*, **El Planeta del Tesoro**.

Junto a estas dos "joyitas" de la Factoría por Excelencia, competían también la demoledora **Ice Age** y la fatua pero inofensiva **Spirit: La Leyenda del Cimarrón**. ¿Quién nos iba a decir a nosotros que el gran *Hayao Miyazaki* recibiría, por fin, el tan merecido Oscar este año? Y para colmo de males, enfrentándose a dos películas Disney y al bombazo de la factoría Dreamworks de este año.

No nos engañemos. Puede que **Sen to Chihiro no Kamikakushi** obtuviese el máximo galardón en la Berlinale del 2001 y que Buenavista tenga los derechos de explotación para todo el mundo occidental de las películas de Ghibli, pero tras ver la rastrera distribución que se hizo en un principio de la película en el país del *Sr. Obush*, en una misérrima cantidad de cines y en ciudades elegidas de forma completamente arbitraria, a nadie se nos podía pasar por la cabeza que la maravillosa **Spirited Away**, como la titularon en U.S.A, fuese algo más que una candidata de relumbrón, para dar color a la cosa, y que la casa de la bandera de la rata no fuese la evidente ganadora -con dos de cinco candidatas, las posibilidades eran de un 40% a su favor...

Hay quien todavía pensará que después de todo, al ser Buenavista la distribuidora oficial de la peli en occidente la jugada no les ha salido tan mal... Bueno, pensad en que ahora deberán hacer una distribución medianamente decente de una película que ellos no han producido ni dirigido, de un director al que no controlan y que ha obtenido -por fin- un reconocimiento a su carrera que ellos no obtienen desde que *Don Bluth* decidió abandonar sus filas e instalarse por su cuenta, mientras que sus últimos truños cada día venden menos y se ven obligados a producir falsas segundas partes de sus grandes clásicos para asegurarse, al menos, las ventas en el mercado del friki doméstico. Puede que a nivel económico la cosa les salga rentable, pero si algo tienen esos americanazis es orgullo, y ahí les debe escocer con ganas el que su falta de creatividad deban financiarla con los beneficios de un producto comprado fuera, sobre el que no demostraron ningún tipo de confianza en sus primeras exhibiciones.

En resumidas cuentas: Una de las razones por las que retomamos el tema con **El viaje de Chihiro** es por las dos bofetadas sin manos que le ha dado a Disney.

La otra es su edición en español para el mercado doméstico de la mano de Planeta De Agostini y Jonu Media. Más sobre esto al final del artículo.





UNA HISTORIA SIN IGUAL

El viaje de Chihiro nos muestra a una niña de unos 10 años, algo malhumorada y caprichosa, hija de unos padres burgueses y con cierto poder adquisitivo -no debe de ser nada barato el tener un Audi A4 en Japón, teniendo en cuenta que es un coche de importación y tal-, que se ve de pronto enfrentada a un cambio en su vida de lo más trascendental: su familia se ha de mudar de ciudad. Este es un tema que *Miyazaki* ya tocó en su deliciosa **Mi vecino Totoro**, pero si bien la protagonista de **Totoro** acepta el traslado en pro de un bien superior -su madre está enferma-, *Chihiro* lo ve como una gran catástrofe que desmorona todo su mundo.

No es de extrañar, pues, que esos mismos adultos que no tienen escrúpulos a la hora de mudarse de ciudad y destrozar la vida de su hija sean los causantes del lío en el que la pobre *Chihiro* se ve involucrada sin comerlo ni beberlo.

Gracias a la habitual habilidad del miembro masculino de cualquier pareja estable, que lo capacita completamente para perderse en una carretera sin desvíos, la familia de *Chihiro* acaba frente a un túnel por el que no pueden pasar con el coche, ya que una extraña estatua se lo impide. Apeados del vehículo, contra la voluntad de la pequeña los tres miembros de la familia se internan en el túnel, apareciendo al otro lado en lo que, a tenor de los sabios comentarios del padre, parece ser un parque temático abandonado.

Siguiendo un desdibujado camino y el afilado olfato del paterfamilias, llegan hasta un extraño pueblecito lleno de restaurantes, y en uno de ellos, expuestas a la vista de cualquiera, una ingente cantidad de viandas. Huelga decir que los irresponsables adultos, escudándose en su poder económico, deciden comer a base de bien en aquel local pese a que nadie parece atenderlo. *Chihiro*, que rehúsa acompañarlos, se aleja reticente en un viaje exploratorio que le llevará a conocer a un misterioso jovencito llamado *Haku*.

Este extraño joven la conmina a marchar antes de que el sol se ponga, ya que de lo contrario corre un gran peligro. En su huida del pueblo, encuentra a sus padres convertidos es cerdos por haber comido los extraños alimentos de aquel lugar encantado. *Chihiro* continúa huyendo en dirección al túnel, pero encuentra el paso barrado por una gran extensión acuosa, un río o un mar que han surgido de la nada al caer el sol.

Desde la orilla la pequeña ve llegar una extraña y luminosa embarcación, del estilo de los barcos fluviales del Mississipi, de la que desembarcan al llegar a la orilla una infinidad de personajes extraídos del folklore japonés, misteriosos espíritus y deidades guardianas que resultan grotescas por su apariencia, pero que sin duda a una niña tan pequeña deben resultar aterradores, como aterrador resulta para *Chihiro* descubrir que se está volviendo transparente, desvaneciéndose de este mundo mágico y fantástico donde los dioses de la antigüedad y las leyendas parecen campar a sus anchas.

Mientras ella llora y se compadece de su destino, aparece *Haku*, quien le da a comer una diminuta baya para que no desaparezca, asegurándose de que ella no se convertirá en cerdo como sus padres. Desde este momento, *Chihiro* entrará a trabajar en la casa de baños de la bruja *Yubaba*, donde aprenderá muy valiosas lecciones sobre el verdadero valor de las palabras amistad, lealtad y respeto.

OBRA MAESTA DE LA ANIMACIÓN

Ya en su anterior película **Mononoke Hime** *Miyazaki* hacía gala de los recursos informáticos para obtener unos resultados francamente esperanzadores en el aspecto visual, aunque en algunas secuencias la diferencia de texturas entre los fondos pintados y los renderizados se notaban un poquito. En esta nueva obra el resultado ha ido más allá de lo imaginable, y sólo a causa de algunas imprecisiones de paralaje se notan algunas escenas renderizadas sobre fondos pintados sobre plano. Después de ver el resultado que esta técnica permite obtener en películas como **Blood** y conociendo de antemano el amor de *Miyazaki* por ofrecer siempre la mayor calidad posible en sus películas, creo, humildemente, que no está lejos el día en que nos deleite con alguna película completamente generada por ordenador en 3D.

Como viene siendo habitual en la obras del estudio Ghibli, la animación de los personajes huye del estereotipamiento del resto de estudios de animación, y si bien los diseños de los mismos no destacan por su originalidad -ejem... una pequeña puntualización se hace obligatoria: **ME ENCANTAN** los diseños de personajes de Ghibli, pero hemos de reconocer que sus "humanos" tienen una apariencia característica y muy dulce y caricaturesca, sobre todo sus adultos, y que es ese aspecto primordialmente el que ocasiona, a veces, errores como el de programar en el circuito de cines de nuestro país **Mononoke Hime** al mismo tiempo que



El viaje de Chihiro nos muestra a una niña de unos 10 años, algo malhumorada y caprichosa [...] que se ve de pronto enfrentada a un cambio en su vida de lo más trascendental.

Pokémon, recomendar ambas para los niños más pequeños y poner el grito en el cielo al ver la cantidad de violencia explícita que contiene la película, incluyendo mutilaciones de humanos (las barbaridades que se hacen los monstruos de bolsillo unos a otros son divertidas, en palabras textuales de un papá escandalizado)-, la expresividad que logran sus animadores resulta sorprendente, consiguiendo que te creas a los personajes, que te absorba por completo la historia y que la disfrutes como un crío.

Si además añadimos la maravillosa partitura de *Joe Hisaishi* -este hombre va por mal camino: un día cometerá el error de no superarse a sí mismo como hace siempre, y a más de uno le dará un síncope de cuidado-, creadora de evocadores momentos llenos de magia y maravilla, que tan pronto nos acompaña en lo mejor de la acción, ayudando a definir la tensión del momento, como nos transporta con las melancólicas notas del piano a ese otro mundo, al que los dioses y los espíritus protectores de la tradición japonesa acuden cuando quieren descansar y renovarse, la película se convierte en una experiencia maravillosa, en la que somos testigos de ese **Viaje** al que hace referencia el título. Un viaje iniciativo, si queréis llamarlo así. El viaje de una niña hacia la adolescencia. Un viaje en el que dejará atrás la inocencia, la despreocupación y el egoísmo de la infancia, mientras que descubre los valores de la responsabilidad, el respeto, el amor y la lealtad, que la acompañarán en esa nueva etapa de su vida.

EL VIAJE DE CHIHIRO EN FORMATO DIGITAL

De la mano de Planeta De Agostini y Jonu -empiezo a comprender cómo pudieron los chicos de Jonu Media hacerse con los derechos de **Chihiro**- nos llegan dos ediciones diferentes en DVD de esta película. Como desgraciadamente los mensajeros no han estado todo lo espabilados que deberían, el comentario lo realizaré sobre la versión "normal" del DVD, ya completará la info *Lázaro* más abajo.

En cualquier caso se agradece que Jonu se sume a Selecta o Manga Films en la política de envío de copias a los redactores de las revistas, ya que si hemos de pagar de nuestro bolsillo TODO el material que reseñamos... Bueno, os hacéis una idea, ¿verdad?

En fin, nos encontramos con este DVD en la estantería de unos grandes almacenes cualesquiera, y descubrimos una sobria carátula en la que posan *Chihiro y Haku* con la casa de baños al fondo. La carcasa es translúcida, algo que en esta edición los chicos del binomio Planeta/Jonu -¿nueva *joint venture* para la edición de películas de gran presupuesto por parte de Jonu o un intento descarado de introducirse en este mercado del gigante de las comunicaciones?- no han sabido aprovechar, pues la carátula está en blanco por la parte de dentro. En la parte trasera, una reseña sobre el argumento, un par de fotos montadas con cierta gracia y lo más sorprendente: información detalladísima de los canales de audio y los idiomas en que estos se encuentran. Información correctísima de los canales en cada pista de audio y de las disponibilidad del DTS en otra pista en español. Ideal.

Cuando abrimos la caja nos encontramos con un póster a dos caras bastante agradable, que reproduce la ilustración de la carátula por un lado y -creo- uno de los carteles de cine que acompañaron a su estreno en nuestro país por el otro.

Lo que me ha sabido algo mal -a nivel puramente personal y anecdótico, cuidado- es que la serigrafía del disco retenga el título americano **Spirited Away**. No sé si habrá sido por imperativos de la distribuidora Buenavista -que también opera en España y a través de quienes suponemos que habrán negociado los derechos de edición de la película- o por algún otro motivo, pero considero que la ocasión bien merecía el habérselo currado un poquitín más, y en el supuesto de que se trate de un imperativo legal, haber intentado mantener el título en español del mismo tamaño que la invención yankee, **Spirited Away** -que si lo traducimos al cristiano con un mínimo de mala leche, sería algo así como *Abducida por los Espíritus*--, que además corresponde a un idioma que en el DVD no aparece ni por recomendación divina. Queremos suponer que se trata de un imperativo legal. Y en ese caso, nuestro abucheo iría para los chavalotes del departamento legal de Buenavista, por bordes, pero como no estamos seguros de nada, nos limitamos a mencionar el pésimo gusto del citado detalle y no abucheamos a nadie, que si hemos llegado hasta aquí es para disfrutar con la película, y no para hacernos mala sangre con detalles sin importancia ni estilo.

Y la verdad es que se puede disfrutar con la película. Lo primero el menú de elección de idioma (nacional o autonómico), que nos lleva a un menú principal en el idioma elegido. Desde este menú podremos seleccionar si queremos que el audio sea en japonés y con los subtítulos en el idioma elegido.

Por lo demás, menús animados con una gracia más o menos aceptable, aunque va en gustos, unos extras pobretones -trailers de cine y televisión y





trailers de nuevos productos-, acceso directo a escenas y lo más importante: la película.

[NdL: Antes de seguir, y como me acaba de llegar la edición especial, completar el comentario diciendo que en ella tenemos la funda de letras doradas que todos habréis visto (mención especial a lo de "la obra maestra de los creadores de **Heidi** y **Marco**", algo en mi opinión más que acertado pues una presentación friki sólo interesaría a los frikis, que no necesitan que se la presenten, mientras que una frase así quizá sí llame la atención de algún padre o profano), dentro de la cual tenemos un libreto con información sobre la peli y *Miyazaki*, unas postales, y el DVD en sí, que es prácticamente como lo ha descrito *Mikel*, sólo que aquí la carátula por la parte de atrás ofrece otra alternativa, por si la genérica no te gusta. Además, está el segundo DVD con extras y ahora sí con el título español bien grande (y con presencia de Jonu, *missing* total en el otro DVD, el de la peli en sí). Dichos extras incluyen un cómo se hizo el doblaje, fichas de personajes, dobladores y técnica, carteles, bocetos, escenarios, etc, amén de una sucesión de imágenes a la que han llamado "juego" (o que yo no he sabido jugar, pero vamos...). Lo más destacable, el colorea a *Chihiro*, el vídeo musical (aunque tampoco es nada del otro jueves) y el extra oculto (que si queréis luego os decimos dónde está). Para los usuarios de ordenador, se incluyen unos cuantos extras para disfrutar en el PC, como banda sonora o fondos de escritorio.]

No sabría decir si la reproducción de los colores es exactamente la misma que en el cine... eso depende de muchos factores, y nadie tiene la televisión perfectamente calibrada, sin embargo, me parecen maravillosamente vívidos. La superposición de chroma sólo se aprecia levemente en una o dos secuencias breves, y sólo si tenéis el contraste algo subido, como hago yo para pillar estos fallos. No se aprecian artefactos de compresión en toda la película y los tonos son continuos y sin blooming ni auras extrañas. No se aprecia pixelado tampoco en las gradaciones de color, y los negros son sencillamente negros. Del 1 al 10 les doy un 9 alto, ya que me sigue quedando esa minúscula duda en lo relativo a los colores originales.

El audio suena genial. Acostumbrado como estoy a escuchar películas con mucho canal de efectos, la banda sonora puede parecer algo plana a veces, sin embargo, la música y los sonidos de ambiente suenan estupendamente y en su sitio y momento adecuados, demostrándose que con un presupuesto adecuado es muy difícil que un producto como este pueda resultar decepcionante.

¿ME LA PUEDO COMPRAR?

Mi recomendación es que sí, que lo hagáis. Se trata de una película dotada de una sensibilidad que sólo el Maestro puede proporcionar. Una historia sobre la infancia, pero no sólo para niños. Podemos verla mil veces y seguirle sacando interpretaciones y sentidos ocultos, dependiendo de nuestro estado de ánimo. Podemos verla mil veces más y limitarnos a disfrutar con la magia de *Miyazaki* y la ensoñadora banda sonora de *Hisaishi*. Podemos verla mil veces todavía y seguir emocionándonos con la historia de una niña que descubrió la importancia de los nombres, del respeto hacia los demás y del amor y la responsabilidad asumida. Guardadme un secreto: cuando la fui a ver al cine, acabé llorando... y cuando la vi en casa, en el DVD, intentando ser frío y objetivo con los aspectos técnicos, no pude evitar llorar en el mismo punto.

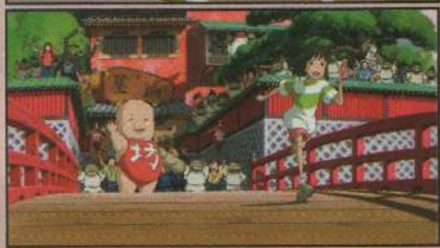
Hola, me llamo Mikel, tengo 34 años y lloro con las películas de *Miyazaki*...

















La animación de los personajes huye del esterotipo, y la expresividad que logran sus animadores resulta sorprendente, consiguiendo que te creas a los personajes.

VAMPIRE HUNTER D BLOODLUST

A finales de mayo Manga Films editará en DVD dos títulos que pese a salir a la vez tienen varios años de diferencia. Se trata de las aventuras de D, un vampiro muy especial que pasamos a presentaros.

EL NACIMIENTO

Todo comenzó en el año 1983 cuando *Hideyuki Kikuchi* escribió su primera novela sobre **Vampire Hunter D**, basándose tanto en su afición por las películas de terror y ciencia ficción como en cuentos antiguos de viajeros de Europa (*Hideyuki Kikuchi* está detrás también de **El viento de la amnesia**, película bastante interesante publicada por Manga Films en sus inicios). Pero *D*, nombre con el que es conocido el protagonista de la historia, no se iba a conformar con una novela, hasta tal punto que en la actualidad ya cuenta con 13 (de las cuales las primeras novelas fueron también lanzadas en casete) acompañadas por las geniales ilustraciones de *Yoshitaka Amano* (**Final Fantasy** y **Sandman** entre otros), un videojuego, libros de ilustraciones, dos películas que también cuentan con diseños basados en las ilustraciones de *Amano* y un largo etcétera de merchandise. Pero centremos este artículo en las dos películas.

PRIMERA PELÍCULA

En 1985 llegaría lo que fue durante muchos años la primera y única película de **Vampire Hunter D** hasta 1999, lanzada en forma de OVA y estando basada en la primera novela, **Kyuuketsuki Hantaa "D"** (Vampire Hunter "D"). Año 12090 D.C, han pasado 10000 años desde la destrucción nuclear de la civilización y por las tierras de Europa vagan tanto humanos como mutantes y monstruos. Una noche *Doris Lang* es mordida por el conde *Magnus Lee*, un vampiro que habita en el castillo de la zona sembrando el terror sobre el pueblo. El conde pretende tomar a *Doris* como su esposa y convertirla en vampiro, por lo que tras ser mordida recibe el rechazo del pueblo. Para evitar su futuro *Doris* contrata los servicios de un cazador de vampiros para que acabe con el conde, siendo aquí cuando entra en acción nuestro protagonista, *D*, que no es un cazador cualquiera, sino que es un Dunpeal (un mestizo nacido de la unión entre un vampiro y una mujer), por lo que sus habilidades son extraordinarias (un ejemplo es que su mano izquierda cuenta con ojos y con boca, e incluso habla :?). Otra de las ventajas de *D* como Dunpeal es que su ansia de sangre no es tan frecuente como la de un vampiro normal (cosa que le viene bien ya que rechaza su parte vampírica y vive con el objetivo de acabar con estos seres).

Pero volvamos a la historia: *D* cuenta con sólo tres días para salvar a *Doris* de su destino y ni los siervos del conde ni el hijo del alcalde que quiere poseer a *Doris* se lo van a poner fácil. Y como si seguimos destripamos, aquí cortamos sin entrar en más detalles.

Como ya he comentado antes la película apareció en 1985 en Japón y fue dirigida por *Toyoo Ashida*, el mismo director de **Hokuto no Ken** (El puño de la estrella del norte), y en su época se convirtió en un hito para el anime de terror, con una excelente ambientación y música, siendo considerada hoy en día como una película de culto.



LA SEGUNDA PELÍCULA

A mediados de 1999 las novelas de **Vampire Hunter D** seguían teniendo éxito en Japón, y aparte en 1998 se volvió a distribuir la primera película en USA. Es decir, que *D* aún daba guerra, lo que animó al estudio MadHouse (**Street Fighter The Animated Movie** entre otros) a crear la segunda película, contando con la dirección de *Yoshiaki Kawajiri* (**Ninja Scroll**) y basada esta vez en la tercera novela (**D - Yousatsukou**). **Vampire Hunter D 2000**, conocida en USA (y seguramente aquí) como **Vampire Hunter D BloodLust**, vio la luz por primera vez en octubre de 2001 en Japón y llegó a Estados Unidos en febrero del 2002.

La película comienza cuando la hija de un aristócrata llamada *Charlotte* es





secuestrada por el vampiro *Meier Link*, su padre decide contratar el servicio de varios cazadores de vampiros, por lo que *D* esta vez no está solo en la caza del vampiro: Por un lado está nuestro héroe *D* y por otro el mejor grupo de caza-vampiros (humano), los hermanos *Marcus*, un grupo de caza-vampiros formado por cinco componentes que usa un increíble y letal armamento para acabar con los chupasangre; siendo la recompensa para quien primero recupere a *Charlotte*. *Meier Link*, al verse perseguido y al no poder defenderse de día de sus perseguidores, contrata los servicios tres guardaespaldas mutantes para impedir que se lleven a *Charlotte*, y que serán los principales enemigos de *D* en esta ocasión (junto a *Meier Link*, claro). El objetivo final de *Meier Link* es el castillo de la condesa *Carmilla*, la cual oculta siniestras intenciones, y obviamente allí es donde se dirigen también *D* y los demás cazadores... Y ya. Si queréis el resto ya sabéis, a pillarla (pues ya estará a la venta para cuando leáis esto, o le quedará muy poquito), esto no es más que un leve resumen pues evidentemente no es nuestro estilo destripar las cosas.

Si la primera película se desarrollaba en unos paisajes estilo Transilvania, esta tiene un estilo más en plan los escenarios de una película de vaqueros. Eso sí, la animación es soberbia, colores oscuros junto a un dibujo adulto y el empleo puntual del ordenador, una más que digna sucesora del ya clásico primer film.

Como ya se ha mencionado, en breve Manga Films nos traerá por fin esta segunda película acompañada también de la redistribución de la primera ahora en formato DVD, con unas ediciones repletas de extras que esperamos ansiosos (aquí tocaría el comentario de dicha versión española, pero desgraciadamente ha habido ciertos retrasos y el material no nos llegará a



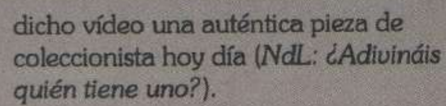
tiempo, lo sentimos (aunque evidentemente no esperéis que los dobladores sean los mismos ;)). Al menos podemos deciros que la primera incluirá audio japonés y español (mono), cómo se hizo y galería de imágenes; y la segunda audio inglés (recordad que el original está en este idioma) y español, cómo se hizo, entrevista y galería de imágenes).

CURIOSIDADES Y DEMÁS

En Diciembre de 1999 se lanzó el primer y único videojuego de **Vampire Hunter D**, fue para Playstation y Víctor quien le dio vida. El juego está basado en la segunda película y comienza con la entrada de D en el castillo de *Carmilla*, cuenta con una jugabilidad y un estilo a la saga por todos conocida **Resident Evil**, pero con la posibilidad de saltar, entre otras cosas.

Pese a lo que muchos puedan pensar la primera vez que se editó en nuestro país la primera película de **Vampire Hunter D** no fue de mano de Manga Films, sino que años antes ya había sido editada bajo el nombre de "Cazador de espíritus" por Kalender Vídeo, siendo





dicho vídeo una auténtica pieza de coleccionista hoy día (*NdL: ¿Adivináis quién tiene uno?*).

Cuando se publicó la segunda película de **Vampire Hunter D** en Japón en 1999 se hizo con el doblaje en inglés y subtítulos en japonés y no fue hasta junio de 2002 cuando llegó el DVD con lenguaje en japonés.

Con el diseño de *D* se nota la afición que tiene también su autor a los *westerns*, no hay más que ver la ropa de *D* y los escenarios de la segunda película.

Carmilla, personaje en la segunda película, no es invención del autor, está basada en un personaje creado por *Joseph Sheridan Le Fanu* en 1870 para su novela "Carmilla La Mujer Vampiro", en la cual *Carmilla* era una vampiro lesbiana.

Muchos conocerán la genial saga de videojuegos creada por Konami, **Castlevania**, ambientada entorno a *Drácula*, pues bien, el diseño de *Sonia Belmont* (protagonista de uno de los juegos) está directamente tomado del de *Doris Lang* (primera película).

Aparte de las 13 novelas hay también algunas historias cortas sobre *D* como las aparecidas en diferentes trabajos de *Yoshitaka Amano*.

En resumen, **Vampire Hunter D** es algo que nadie se debería perderse, ya sea aficionado al manganime o no (no es el típico anime que pueda ser acusado de tener ese estilo "japo"), y ojalá alguna editorial se animara a traernos las novelas, porque tendríamos *D* para rato. Así que debemos al menos agradecer a Manga Films el que saque la segunda película porque creo que todo el que haya visto la primera y le guste no se la debe perder. Y claro, animaros a rezar para que se llegue a sacar otra película (por no decir todas las novelas en forma de OVAs...).



Todo comenzó en el año 1983 cuando Hideyuki Kikuchi escribió su primera novela sobre Vampire Hunter D



IRMA OZAKI, ALEIX IBARS Y ROBERTO RABA

LOVE HINA



Love Hina, una de las series más de moda actualmente, es una obra del genial Ken Akamatsu de inmenso éxito cuyo manga y anime afortunadamente podemos disfrutar en España de mano de Glénat y Jonu Media respectivamente. Todo un cúmulo de humor, acción y amor en una aparentemente tranquila residencia de chicas que encandilará a cualquiera que se cruce por su camino.

EL MANGA: EL ORIGEN DE TODO EL ÉXITO

Parece como si, de un tiempo a esta parte, las producciones de los estudios japoneses (sean en papel o animación) se hayan reducido a dos claros bandos: las series "de pensar" y las "de reír". Esta separación, aunque simple, esconde una de las mayores características de esta creciente industria, y amplía el abanico de espectadores potenciales, puesto que ambos estilos pueden satisfacer a gente muy distinta. **Evangelion** o **Serial Experiments Lain** serían dos grandes exponentes de las primeras, mientras que **Shinchan** o, precisamente, **Love Hina**, los claros abanderados del segundo estilo, el cual está cobrando cada vez más fuerza entre el público. Quizá por la inestable situación de este nuestro mundo, el espectador o lector busca obras que le distraigan, que le abstraigan de la realidad por algún tiempo; que le diviertan sin demasiada complicación y le hagan pasar un buen rato, en definitiva. Y **Love Hina** lo logra; vaya si lo consigue...

PERO LAS APARIENCIAS ENGAÑAN...

Sin embargo, no hay que caer en el error de pensar que **Love Hina** es una obra de humor facilón, que es una serie más con situaciones cómicas típicas. Nada de eso. Pese a que se trata de una serie que simplemente mezcla grandes dosis de humor y amor con algo de acción y erotismo, no se trata en absoluto de un humor simple. Detrás de cada capítulo hay un gran trabajo por parte del autor para elaborar las situaciones e intrigas, con multitud de referencias a otras series (en plan parodia), riéndose incluso de los mismos personajes de la serie (la inmortalidad de *Keitaro*, por ejemplo) y, en especial, alargando el argumento y la intriga que propone sin que esta se haga repetitiva. Son 14 tomos recopilatorios en total, y por tanto muchos capítulos y multitud de vivencias, pero cada una de ellas resulta única y especial. Han sido editados por Glénat, así que no tenéis excusa.

LA CAUSA DE TODO ESTO.

El principal motivo de la "adicción" que crea **Love Hina** proviene de su historia, además del encanto de todos y cada uno de los personajes. En cuanto a lo primero, no resulta especialmente innovadora: *Keitaro*, un joven de 19 años, cateador diversas veces del examen de

ingreso a la universidad y algo desgraciado hasta el momento (en estudios, amigos y amor; ¡casi nada!), hizo en su infancia una promesa con una misteriosa chica que ya no recuerda. Dicha promesa consistía en entrar juntos en la Todai (la universidad más prestigiosa de Japón), siendo esto símbolo de su amor y de su eterna felicidad el uno al lado del otro; y de ahí su empeño en intentarlo. Pero tras fracasar estrepitosamente en dos ocasiones, parece que los dioses dejan de castigarle y lo llevan a la residencia Hinata, una mansión de la cual será el nuevo encargado, llena de guapísimas chicas algo... ehem... peculiares y "violentas" (suerte que *Keitaro* es inmortal), que en un principio lo rechazarán pero que poco a poco irán apreciándolo cada vez más. Aquí conocerá a *Naru*, una joven de 17 años y principal candidata a ser la chica de su infancia. Pero también conocerá a todo el elenco de personajes (típicos, pero que divierten sobremanera) que habitan la residencia: la responsable tía *Haruka*, la seductora *Kitsune*, la guerrera *Motoko*, la tierna *Shinobu*, o la descerebrada *Kaolla*; y a estas se les irán añadiendo algunos personajes a lo lago de la historia, más o menos trascendentes dependiendo del momento. Tomará especial relevancia a partir de un punto la figura de *Mutsumi*, otra especie de candidata a ser la chica de *Keitaro*. A partir de aquí, la intriga se sitúa en descubrir cuál es la chica de los sueños de *Keitaro*, todo ello amenizado por un hilarante humor sin descanso propiciado por las chicas de la casa y su relación con el chico protagonista. La trama dará inesperados giros, aunque nunca se convertirá por ello en algo difícil de seguir; no en vano la máxima que sigue el desarrollo de la serie parece ser la de divertir al máximo al lector, con todo tipo de desternillantes y alocadas situaciones.

LA GÉNESIS DE LA IDEA.

Ken Akamatsu era prácticamente un autor desconocido antes de publicar **Love Hina**. Pese a haber ganado algunos premios durante su juventud y haber dibujado algunos *doujinshi* (algunos porno), no obtuvo el reconocimiento del público hasta su segunda serie larga, **Love Hina**, que siguió a **A.I. ga tomaranai**, la cual empezó a publicarse en 1994. **Love Hina**, por su parte, vio la luz en 1999, y fue publicada a lo largo de sus 14 volúmenes en la revista Shonen Magazine, de Kodansha. En cuanto a la inspiración de *Akamatsu*, él mismo dijo haberse basado ligeramente en obras del calibre de **Ranma ½**, de *Rumiko Takahashi* o **Golden Boy** de *Tatsuya Egawa*, dos de sus mangakas favoritos, y ambos creadores de auténticos monumentos a la diversión y al entretenimiento. Tras la publicación de **Love Hina**, la respuesta y éxito entre el público fue tal que rápidamente se planificó una serie de televisión, que también gozó de un tremendo éxito en Japón y que ahora ha llegado a nuestro país de mano de Jonu Media.

LAS DIFERENCIAS

Es de suponer que aquellos que hayan visto sólo el manga o el anime quieran saber cuáles son las diferencias entre ambas versiones. A grandes rasgos, la historia resulta la misma, aunque en la versión animada se cuentan más cosas que no tienen directa relación con el argumento en sí. En este sentido el cambio más destacable (y, en mi opinión, el más desafortunado) radica en el diseño de los personajes, que cambia notablemente del papel a la televisión. Inexplicablemente, los personajes del anime parecen una copia mala de los magníficos diseños de *Akamatsu* para el manga, que consiguen transmitir todo el encanto y personalidad de los personajes a los que representan.

EL DIBUJO, LA CLAVE

Seguramente este encanto que desprenden los personajes del cómic sea gracias al trazo de *Akamatsu*, detallado o aparentemente descuidado dependiendo de la ocasión (siendo totalmente intencionado). Como ya hemos comentado, logra transmitir la rapidez de la acción magistralmente, de forma que acciones como los repetidos golpes que sufre *Keitaro* puedan despertar la carcajada del lector. También juega con las viñetas, utiliza abundantes tramas y lo cierto es que muchas veces los fondos brillan por su ausencia. No obstante, el diseño de los personajes es el ideal, estando cada uno totalmente definido en cuanto a gestos y expresiones, y resultando a veces sorprendente su trato. No podemos olvidarnos en este sentido del apartado "picarón" de la serie en general, con muchas escenas con las chicas en el baño o en situaciones comprometidas, aunque todas ellas son resueltas sin mostrar demasiado descaradamente las carnes de las muchachas.

CONCLUSIONES AL MANGA

Aunque esto sea una opinión personal, creo que el manga recoge la esencia de la serie mejor que el anime. Sin despreciar en absoluto este último, el hecho de que la serie fuera concebida como un manga en sus inicios, sumado a la maestría de *Akamatsu* para narrar la historia y provocar constantemente las carcajadas de los lectores (en especial teniendo en cuenta de que se trata de una historia contada en papel), seguramente haya propiciado este encanto que el manga desprende, algo por encima de la versión animada. Parece como si entráramos más de lleno en la apasionante y disparatada residencia Hinata, con todos sus encantadores y peculiares personajes, y como si viviéramos más intensamente sus intrigas amorosas. En cualquier caso, el manga de por sí ya es una obra maestra, tanto por el argumento como por el dibujo, o la interminable sucesión de situaciones cómicas que parecen no tener fin. Indispensable para todos aquellos que busquen un rato de diversión.























Y AHORA EN MOVIMIENTO

Y si con el manga te divertiste, te reíste hasta la carcajada más brutal, y te emocionaste con el lado más tierno de sus protagonistas, no puedes perderte la versión animada de la serie. Un total de 25 capítulos de unos 19 minutos cada uno, emitidos en TV Tokio desde el 19 de abril de 2000 al 27 de septiembre del mismo año. También hablaremos de los dos especiales, pero lo haremos de forma independiente, ya que merecen ser resaltados por su calidad, tanto de guión como de animación.

DE NUEVO LAS DIFERENCIAS

Como ya se ha dicho, las tramas del anime mantienen la esencia de las del manga, aunque hay capítulos que no tienen argumentalmente ninguna conexión. No creo que sea oportuno hablar de todos y cada uno de los episodios, ya que sería repetir el argumento de la serie otra vez, pero sí reseñaré aquellos que se apartan de la trama básica del manga. Como voy a desvelar bastante acción, tanto del anime como del manga, recomiendo que los amigos de lo inesperado salten hacia otro artículo.

Repetimos una vez más, las bases son las mismas: Tras el acelerado opening de *Megumi Hayashibara*, *Keitaro* llega al dormitorio femenino Hinata con sus cates, su nulo éxito con las chicas y su falta de gracia. Su empeño en entrar en la Todai, la Universidad de Tokio, para cumplir una promesa de infancia le han llevado al suspenso en los duros exámenes de ingreso y a la consiguiente frustración.

Nada más llegar será rechazado de plano por todas las chicas, pero al convertirse en el kanrinrin (encargado) todos van poco a poco acostumbrándose a la extraña situación. A partir de aquí, todo son enredos de todo tipo, acción, golpes y humor a raudales.

La primera gran diferencia con el manga la encontramos en el capítulo 2, donde se nos detalla la llegada de *Shinobu* a Hinata para refugiarse de unos padres divorciados que no pueden mantenerla y donde encontrará las amigas que siempre buscó. *Motoko* aparece en el tercer episodio, donde toda la acción se centra en su conmoción sobre tener a un hombre como kanrinrin y las consecuencias de su rechazo hacia el pobre *Keitaro*.

Los siguientes episodios concuerdan bastante con el manga: se descubre que *Keitaro* no es en realidad un estudiante de la Todai, sino un pobre piltrafilla con nulas posibilidades de aprobar el examen de ingreso. Tras la vergüenza pública y un intento de fuga, *Naru* y él acaban estudiando juntos, pero suspenden los exámenes y deciden hacer un viaje por separado para despejar sus ideas. Como van a los mismos sitios, acaban juntos disfrutando de un pequeño respiro, donde además conocerán a *Mutsumi*, una chica de Okinawa tan dulce como despistada y con un obsesivo amor por las sandías. Pero las chicas de Hinata piensan que, abrumados por el fracaso, han decidido suicidarse juntos, así que los persiguen por todo Japón.

Los episodios 8 y 9 se alejan de la línea argumental del manga. En el 8 encontramos a *Motoko* meditando, y los pensamientos que llegan a su mente no son precisamente una maravilla: Hinata y sus habitantes viven un juego de Rol en el que *Keitaro* es un caballero que debe salvar a la indefensa princesa *Naru*, secuestrada por el malvado Rey Dragón... Aunque su torpeza y sus pocas luces siguen siendo las mismas.

En el 9 encontramos un caso de investigación digno de **Detective Conan:** ¡en Hinata ha desaparecido el dinero del alquiler! Y para averiguar la verdad, la detective *Kitsune* y su ayudante *Kaolla* están dispuestas a levantar hasta las últimas braguitas del último cajón de la residencia.

El episodio 11 es uno de los más caóticos de la serie, y no tiene ningún tipo de relación con la trama del manga. En él, *Naru* gana un concurso local de Idol Singers. *Keitaro*, acostumbrado a ver el lado más femenino, dulce y delicado de *Naru*, como por ejemplo cuando lo pone en órbita cada dos por tres, no le da importancia. Pero *Naru* se convierte en una Idol muy popular de la noche a la mañana, rodeada de fans, con constantes apariciones en televisión y demás. Y claro, con una agenda tan apretada se olvida de Hinata, y sobre todo de *Keitaro*, que ve que sin la ayuda de *Naru* la Todai se aleja cada vez más.

Hay algún capítulo más que se aparta de la versión en papel, como el de la marioneta *Moe*, pero he destacado los más llamativos en el pequeño espacio que tengo.



MIRANDO CON LUPA

La calidad de la animación de la serie es buena, acorde con la del manga, y los diseños son relativamente fieles a los originales de *Akamatsu*. Suple los altibajos de guión gracias a la acción continua y al humor, ingredientes que no faltan en ningún capítulo. Únicamente los últimos, centrados más en los sentimientos de *Keitaro* por *Naru* y *Mutsumi*, adquieren un tono más dramático, lo que ha decepcionado a algunos aficionados. Los personajes mantienen sus rasgos básicos, aunque en relación con el manga podríamos definirlos como más estereotipados, con menos matices: *Keitaro* es más torpe y callado, *Naru* está más acelerada, *Kaolla* más tarada, *Motoko* es más hermética, *Shinobu* es más tímida y dulce... También aparecen dos personajes secundarios inéditos en manga: *Mei*, hermanastra de *Naru*, y el *manager* de la *Naru* Idol, que se queda sin dinero y tiene que trabajar en la cafetería con *Haruka*. También conocemos más sobre las situaciones familiares de algunas de las chicas, algo que apenas se toca en el manga. Si queréis diversión, humor y carreras de chicas con poca ropa, no sé a qué estáis esperando. Tanto la serie como los especiales podéis encontrarlos en vídeo y DVD.

HABLANDO DE ESPECIALES...

Como se ha mencionado arriba, además de los capítulos de la serie regular aparecieron dos especiales de 45 minutos cada uno. La calidad de animación es superior a de la serie y el diseño de los personajes presenta variaciones: parecen más adultos, más serios, con un carácter más trabajado y completo.

El **Spring Special** (Especial de Primavera) narra las aventuras de todos los habitantes de Hinata en la isla de Pararakelse. *Naru*, *Keitaro* y *Mutsumi* se presentan por fin a los exámenes de la Todai, pero a *Keitaro* le salen bastante mal, y ve que va a catear otra vez, así que decide irse con *Seta* a buscar las ruinas de la civilización tortuguesa a Pararakelse, una isla en medio del caribe. *Naru* decide seguirlo, y claro, detrás de *Naru* va el resto de la residencia. En la isla se verán envueltos, tanto por separado como en grupo, en todo tipo de aventuras que acaban resolviéndose de la forma más inesperada posible.

Como he dicho al principio, la animación gana muchos enteros, tanto en la calidad de la ejecución como en el ritmo de la acción, y el diseño de personajes está más trabajado.

El otro especial está ambientado en las Navidades anteriores al ingreso de *Keitaro* en la Todai. Más que la acción, en esta OVA priman los sentimientos entre *Naru* y *Keitaro*.

Al acercarse la Nochebuena, esa noche tan especial para las parejas, *Kaolla* y *Sarah* descubren en la habitación de *Naru* un regalo con una carta en la que confiesa su amor al destinatario del paquete. *Keitaro* se entera y anda dando saltos por toda la residencia como un loco, ilusionado porque *Naru* por fin se ha dado cuenta de sus sentimientos hacia ella. Hasta aquí todo es muy bonito, pero... ¿Y si el regalo de *Naru* no estuviese destinado a *Keitaro*? ¿Y qué sentimientos tienen las otras chicas de la residencia al estar sin pareja en Nochebuena? La fuerza de los sentimientos se deja sentir en este OVA, con un final tierno pero que no resulta nada pegajoso. Además parece un cameo de excepción: *Ken Akamatsu*, que se encuentra a *Kitsune* y *Shinobu* en medio de Tokio y les da dinero para volver a Hinata a cambio de vender sus mangas en un puesto.

MÚSICA, MAESTRO...

Huelga decir que, como todo anime de éxito que se precie, la serie goza de una cuidada banda sonora: **Love Hina Original Soundfile**, **Love Hina Winter Special**, **Love Hina Spring Special**, **Love Hina Comics Album**, **Love Hina Song Best 1** y **Love Hina Song Best 2**. Lamentablemente, no puedo hacer un comentario extenso de cada uno de ellos porque *Lázaro* me lanzaría un maldición pues ya no me queda espacio ^_^, pero los títulos os dan una idea del contenido de cada CD. También hay editado un DVD especial, el **Final Selection**, con resúmenes de todos los capítulos de la serie y escenas del concierto celebrado el 24 de Marzo del 2001 en el Tokio N.K. Hall.

COMPLEMENTOS Y TAL

El universo de **Love Hina**, como sucede con todas las series de éxito, se expande en proporción directa al número de fans en distintos

















países que compran y disfrutan a serie. Así, destacan tres *art-books*: Los **Ani Hina Ver.1** y **Ver.2** y el **Ani Hina Art Collection**, con ilustraciones a todo color, entrevistas a los dobladores de la serie, localizaciones de exteriores, bocetos, alguna pequeña historia y páginas dedicadas al merchandise de la serie.

También hay videojuegos de la serie, y el más reciente es el **Love Hina Gorgeous**, para PlayStaion 2.

Por último, quiero resaltar que entre el vasto universo de tarjetas de teléfono, pósters y demás las figuras: hay algunas verdaderamente bonitas... aunque otra cosa es la facilidad con la que se encuentren y el precio al que las encuentres ¬_¬U. Sin olvidarnos de la de dojinshis que hay por ahí, la gran mayoría hentai, dado lo fácil que resulta simplemente llevar un poquitín más allá algunas de las muchas situaciones comprometidas de la propia serie.

¿AÚN QUIERES MÁS?

Si todo esto te ha sabido a poco, estás de suerte, pues existe algo llamado **Love Hina Again**, que no es otra cosa que la continuación y en principio conclusión de la serie: una historia que tiene lugar en los tomos 11 y 12 del manga. Son tres capítulos de unos 30 minutos cada uno, cuyos títulos son los nombres de los tres principales afectados en la historia, en este orden: **Kanako**, **Keitaro** y **Naru**. En la dirección repite *Yoshiaki Iwazaki* , y fueron emitidos en TV Tokyo. La música también en esta ocasión corre a cargo de *Sinkichi Mitsumune*. El opening y el ending en estos episodios ha cambiado (algo tenía que cambiar), y es *Yui Horie* quien les pone voz. La nueva canción de opening, *Kirari Takaramono*, es algo más típica que la desquiciada sintonía de los episodios anteriores, y engancha bastante menos (quizás por ello hayan sacado a las chicas ya no en paños menores en el opening, sino incluso sin paños ^_^).

En esta ocasión la historia empieza al poco tiempo de aprobar *Keitaro* los exámenes de ingreso a la Todai. Al igual que en el manga, se dirigen hacia el Budokan para celebrar la ceremonia de bienvenida a los nuevos alumnos, y si bien en el manga es el cebollón (un adorno del tejado a medio camino entre el citado cebollón y una caca de **Dr. Slump**) que hay colocado en el techo el que se cae sobre *Keitaro*, en el anime es *Keitaro* quien, animado por un soberbio golpe de *Naru*, hace una visita al cebollón allá en lo alto. Pero sea como sea, el resultado es el mismo: *Keitaro*, poniendo a prueba su mítica inmortalidad, se rompe una pierna y le es imposible asistir a las clases ya que es ingresado en el hospital. Al recuperarse ya es demasiado tarde para empezar el año universitario y decide que en vez de pasar el resto del año sin hacer nada (y recibiendo golpes de todas las habitantes de Hinata como es costumbre) lo mejor sería irse a unas excavaciones con *Seta*, afición por la que *Keitaro* se siente fuertemente atraído. Así pues, en el mes de mayo se va a las excavaciones y deja a las chicas a su libre albedrío en Hinata, sin saber lo que eso iba a desencadenar (aparte de la desaparición total de todo tipo de orden en la pensión). En agosto, *Kanako Urashima* hace su aparición en Hinata (en principio de forma secreta) y lo primero que hace es poner a prueba y estudiar a todas las habitantes de la pensión. Para ello se disfraza de *Naru* y va una por una tras todas las chicas de Hinata realizando tocamientos y costumbres un tanto inapropiadas, lo cual lleva a las chicas a pensar (no podía ser de otro modo) que *Naru* está poseída y hay que atraparla, lanzarle misiles, darle golpes de katana etc para hacer el exorcismo. ¡Por supuesto, quien sufre todo esto es la verdadera *Naru*! Pronto se descubre el pastel y *Kanako* se revela ante todos como la hermana de *Keitaro* y nueva dueña de Hinata, aunque *Naru* descubre pronto que no les une ningún lazo de sangre. *Naru* sin embargo se pone de su parte cuando las chicas se le oponen, si bien los cambios con el manga empiezan a ser evidentes a estas alturas.





Pero no cuento más, que tampoco quiero destripar demasiado.

El segundo episodio, "**Keitaro**", transcurre con el intento de *Kanako* de demostrarle a *Keitaro* lo que siente por él de fondo, y lo que hace para ello son cosas como cerrar Hinata (y me refiero a cerrarlo con tablones y clavos) para quedarse a solas con su hermano, si bien *Naru* no está dispuesta a permitirlo y se enfrenta a ella, pero sin admitir que sienta algo por *Keitaro*. *Kanako* no se rinde y continúa con lo suyo, los disfraces y las farsas, y *Mutsumi*, que uno nunca sabe por dónde va a salir, le ayuda en una de ellas disfrazándose de *Keitaro* y acosando a *Naru*.

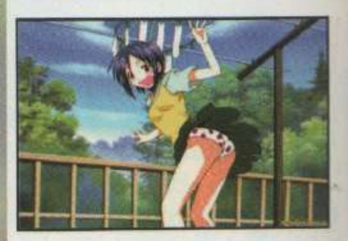
En estos episodios, quizás por ser una despedida de la serie, aparecen otros personajes que no existían en el manga y que sí lo hicieron en el anime, como puede ser la hermanastra de *Naru*, *Mei*, que aparece tan sólo para dar unos consejos sobre cómo tratar a una hermana pequeña y luego se marcha. Finalmente, al igual que en el manga, tiene lugar el hecho relacionado con el anillo de *Keitaro*, que si habéis leído el manga ya conoceréis, y si no, no os lo estropeo.

En el tercer y último episodio, titulado "**Naru**", esta sueña con otro de los secundarios exclusivos del anime, la marioneta llamada *Moe*. Durante el episodio, al igual que en el manga, *Naru* trata de separar a *Keitaro* y *Kanako*, pero sigue sin querer expresar lo que siente por *Keitaro*, a pesar de que todos la intentan obligar a que se declare. Pero, al igual que en el manga *Naru* sigue resistiéndose y acaba huyendo, aunque no del modo en el que lo hace en el manga sino de una manera bastante más discretita (vamos, que no se da un paseo por medio Japón), con *Keitaro* persiguiéndola. El final dista bastante del del manga, ya que anulada la mega-persecución y ultra-destrucción que llevan a cabo, principalmente *Kaolla* con sus mechas y *Motoko* con su katana, la cosa queda algo sosa y tiene lugar en el ala abandonada de *Hinata*, donde *Kanako* y *Keitaro* están atrapados y las demás inquilinas tratan de detener (en mayor o mucho menor medida) a *Naru*, que intenta romper una terrible maldición que pesa sobre el edificio.

ACABANDO, QUE ES GERUNDIO

Love Hina Again es una continuación que si bien en dibujo y animación mantiene el nivel de la serie, quizás resulta algo floja en cuanto a argumento al haber eliminado los elementos más divertidos del manga, como la citada persecución por Japón o que mientras que en los tomos *Keitaro* desaparece durante todo un tomo, durante el cual tiene lugar todo el follón, en el anime se va y vuelve en el mismo episodio. Esto anula el estado de euforia que las chicas tienen al volver a ver al martirizado encargado ya que no se han producido los abusos que *Kanako* llevó a cabo, por ejemplo. Obviamente para haberlo mostrado habrían necesitado muchos más episodios, lo cual no era lo que proyectaban hacer, y más si hubiesen tenido que reflejar la loca persecución por todo el país. De todos modos, el nivel de **Love Hina Again** no es inferior a la media de la serie, lo que ocurre es que como supuesto fin a tal saga deja algo que desear teniendo en cuenta algunos de los excelentes episodios que hemos disfrutado y sobre todo los especiales de navidad y primavera, que superaban la calidad de la serie. Quizás para el final de la serie se esperaba algo de la misma calidad y por eso resulta un tanto decepcionante en la comparación. Quizás puede tener que ver con que el argumento elegido para estos tres episodios tampoco era el mejor de serie. El caso es que sea como sea, el entretenimiento está asegurado con **Love Hina Again**, al igual que la lluvia de golpes para nuestro pobre y sufrido estudiante de la Todai, aunque de poco le valga el haber aprobado los exámenes... Sin duda, haría falta algún nuevo episodio para realmente cerrar la serie y dejar todos los cabos atados, ya veremos si es así... Y si no, al menos conformaos sabiendo que Selecta Visión tiene los derechos de esta "serie", por lo que podréis disfrutarla y opinar por vosotros mismos.









Bésame Licia



Nuestro rinconcito sobre animes clásicos va dedicado este mes a un *shojo* que en nuestro país conocimos como **Bésame Licia**. Su título original es **Ai Shite Night**, pero también se conoce como **Itazura na Kiss**. Los 42 episodios de la serie se produjeron en 1983 en *Toei Animation*.

A España esta producción llegó a comienzos de los 90 y se pudo ver, como tantas otras entonces, en Tele 5. La versión española era, una vez más, herencia de la italiana (*«Kiss Me Licia»*). Los franceses, por su parte, la conocieron como *«Lucile amour et rock'n roll»* o *«Embrasse-moi Lucile»*, mientras que en inglés se bautizó como «Love in Rock 'n Roll» o «Rock 'n Roll Kids».

La historia comienza cuando la joven *Licia* (*Yaeko*) tropieza con un chico llamado *Sergio* (*Go*). Tras el golpe, los libros que *Licia* portaba quedan esparcidos por el suelo. Este encuentro no resulta ser para nada afortunado. Ambos se llevan la impresión de que quien tienen delante es un borde (impresión justificada por las impertinencias de *Sergio* y por la bofetada que este se gana...).

A pesar de que *Licia* no se percatara, la persona con la que se ha estrellado es el líder de un grupo de rock llamado Bee-Hive. Grupo que no le es desconocido, puesto que siente cierta atracción por otro de los componentes, *Borja* (*Satomi*).

Por casualidades de la vida, el desafortunado encuentro se repite al poco tiempo. Y aunque ello sirva para consolidar la aversión entre ambos, también sirve para que cada uno sea ya incapaz de olvidar la cara del otro (y ya se sabe: los que se pelean...).

Entre tanto, *Licia* había invitado a su casa a un chavalillo regordete que encontró dentro de un tubo guareciéndose de la lluvia. El chaval se llama *Jorge* (*Hashizo*) y va acompañado de un gato igual de rechoncho (y con malas pulgas) llamado *Miko* (*Giuliano*). El caso es que, como el mundo es un pañuelo, *Jorge* es precisamente el hermano pequeño de *Sergio*.

Evidentemente, cuando el chavalillo lleva a su hermano a casa de *Licia* -que ha acabado convirtiéndose en una especie de hermana mayor para el pobre *Jorge*, huérfano y cuyo hermano se pasa el día estudiando o ensayando-, la sorpresa de la joven será mayúscula. Y aún más la del cascarrabias de su padre (que lleva un restaurante), incapaz de soportar en sus dominios a un impresentable cantante de rock con el pelo de colores.

Inevitablemente, la distancia entre la joven y el cantante se hace menor a pasos agigantados. A ello contribuirá el espabilado *Jorge*, ilusionado con ver a su hermano casado y, por tanto, tener cerca de sí a un "papá" y una "mamá" que nunca tuvo.

Esto no tardará en incomodar a *Borja*, quien inicialmente simpatizaba con *Licia*. No faltarán, por tanto, momentos de crispación dentro del grupo, así como malentendidos e incluso rupturas y reencuentros. Hasta que finalmente las cosas se encaucen e incluso el padre de *Licia* acepte, a regañadientes, darle la mano de *Licia* a *Sergio* algún día, cuando este regrese de una gira que lo tendrá un año fuera de Japón.

El anime tiene detrás un cómic homónimo, creado por *Kaoru Tada*. Fue publicado por la editorial Margaret y recogido en 1982 en un total de siete tomos, si bien también se hizo otra recopilación de apenas cuatro tomos.

A pesar de ser acaramelada como todo shojo, esta producción resulta amena y graciosa. Además, ¡la música rock que se oye es muy pegadiza! Por cierto, esas canciones (que sonaban unas veces en italiano y otras en japonés) fueron traducidas al español y editadas por Telecinco en un vinilo, habiendo sido recopilada junto a otras hace poco en el doble CD **Minami Music**. Así, al término del último episodio, podíamos escuchar una preciosa voz ¡en italiano! que nos anunciaba que "le maravigliose canzone di Mirko e i Bee-Hive" podían encontrarse en las tiendas. Por cierto, se dice que este fue el primer anime en que se hacía cantar a los personajes durante los episodios.

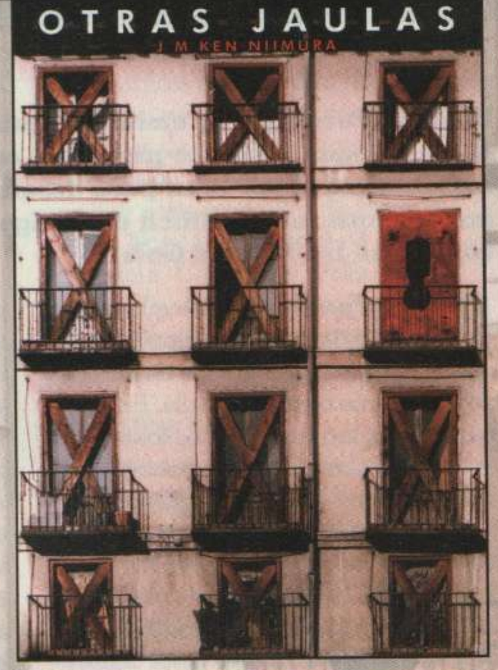
En Italia, el éxito de **Kiss Me Licia** dio pie a hasta cuatro series de imagen real basadas en sus personajes (*Licia* era representada por la archifamosa *Cristina D'Avena*). Sin embargo, en Japón la serie es a estas alturas muy desconocida y hallar material de ella es tarea casi imposible...En fin. Ojalá algún día reemitieran esta serie por estas tierras.





OTRAS JAULAS
en cualquier barrio de España

No muy a menudo tenemos la suerte de presentar una obra de un autor nacional, así que cuando se da el caso, lo hacemos llenos de orgullo. Este mes voy a hablaros de la última obra de *Ken Niimura:* Otras Jaulas. Es una recopilación de historias donde, al contrario que en su anterior obra, Clockworld (que también tuvo el placer de reseñar en las páginas de Minami un servidor), se aleja de la estética y temática manga para acercarse más al cómic europeo y social.



MALASAÑA

En realidad, todas las historias, sin aparente relación entre ellas, son una sola, narradas de distinta manera y desde distintos puntos de vista y personajes, cuyo nexo común es el vivir en el mismo barrio (el madrileño Malasaña). Sin embargo esa proximidad es engañosa y todos los personajes (desde un mendigo hasta una traficante anoréxica de poca monta) están atrapados en sus propios mundos, en sus propias vidas de las que a duras penas pueden escapar. Esas vidas son las "otras jaulas" a las que se refiere el título del cómic y que ya quedan plasmadas desde el inicio del mismo.

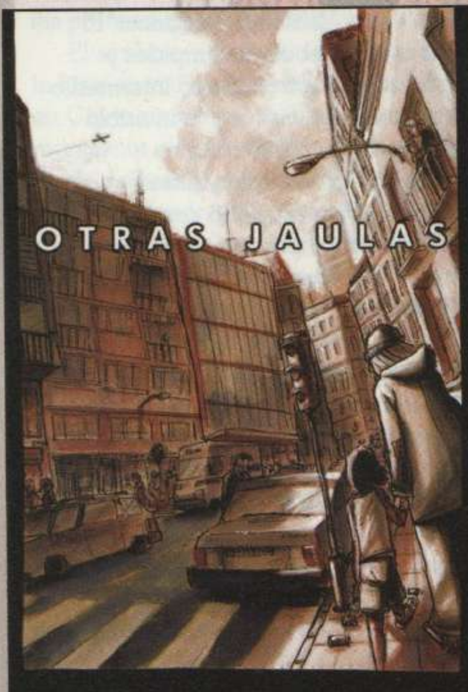
Olvidaos del cómic/manga como un medio de evadirte de la realidad y pasar un buen rato fantaseando, el que nos ocupa es un cómic serio, triste en algunos casos, pero muy realista. Lo que ocurre en las calles de ese barrio podría ocurrir en cualquier parte y todos, posiblemente, lo viviríamos de forma análoga a la de la obra. De hecho, es muy probable que cuando lo leáis os deis cuenta de que conocéis, aunque sea por terceras personas, a alguno de los arquetipos que van apareciendo (cuando no hayáis vivido o visto de cerca alguna de las historias)... El oficinista perpetuo que sólo trabaja, el cabeza rapada, el inmigrante lleno de ilusión, el mendigo que alguna vez fue algo, la chica joven que se queda embarazada, la pareja que discute en una cafetería, etc...

Quizás la mayor ventaja de esta obra sea precisamente eso, la cercanía de los personajes a la cotidianidad de todos nosotros.

Es importante reseñar que las historias (de entre 1 y 6 páginas) han sido publicadas previamente en multitud de revistas por separado (Dokan entre otras) y que casi todas han ganados premios de ilustración y guionización. Así que la calidad del producto no es para nada cuestionable. De hecho, podéis juzgar vosotros mismo, pues en esta vuestra revista ya os ofrecimos el mes pasado una de 4 páginas a modo de presentación.

KEN

No me cansaré nunca de decir que conocéis a *Ken Niimura* (y esto no es ningún pseudónimo) más de lo que creéis. Ha realizado multitud de trabajos que han visto la luz de las más diversas maneras. Desde los carteles para las Jornaicas en Zaragoza o el Salón del Manga de Barcelona a las entrevistas y traducciones que ha llevado a cabo en colaboración con otros autores (una de ellas con otro famoso traductor nacional, *Marc Bernabé*, para su libro **Japonés en Viñetas**); pasando por ilustrar y coordinar revistas y fanzines. Por cierto en el tema de las revistas, cabe destacar que ha realizado muchas mascotas, ilustraciones y portadas para esta y otras revistas hermanas de Ares Informática (ya sabéis: Animedia, Shirase y Dokan ^_^U). Y también ha realizado multitud de exposiciones y colaboraciones en campañas publicitarias por toda España.



Sus trabajos más importantes hasta la fecha son **Underground Love** (2001) y **Clockworld** (2002), ambas publicadas por la editorial Amaniaco, y **Vacío Absoluto** y **Otras Jaulas**, sus dos últimas obras.

Sobre la edición de **Otras Jaulas** por Astiberri, no hay mucho que comentar. Tiene formato de comic-book con solapas duras y 64 páginas todas a color y (quizás su único inconveniente) costará 12€. El tomo se pondrá a la venta en Abril, así que ya deberías poder disfrutarlo.

Espero que le deis una oportunidad y que os guste.



LABORATORIO CIENTÍFICO

SAILOR MOON S

Hace diez años que se emitió por primera vez en nuestro país, y poco después llegó el manga. Sailor Moon, aunque pueda no parecerlo, contiene una cantidad de símbolos ingente que tienden a pasar desapercibidos por estar poco desarrollados, pero que son muy tenidos en cuenta. Es una serie con tanto material que resulta difícil decir algo de ella sin haber hecho una introducción previa sobre los conceptos básicos en los *Magical Girls*.

Esta es la parte de la serie que está reponiendo Fox Kids actualmente, más conocida como "la saga de Pegaso", por lo que me centraré en ella. Está centrada en torno al tema de los sueños -entendidos como deseos y voluntades-, que se añaden a la simbología mítico-folclórica que le es propia a esta obra.

LOS CRISTALES

Los cristales son tema recurrente en los *Magical Girls*, y dentro de estos **Sailor Moon** es un elemento a destacar. El cristal es un símbolo de limpidez y pureza, constituye un plano intermedio entre la realidad visible y la invisible -puede incluso considerárselo materialización de una realidad espiritual-. Muy asociado con la luz, es emblema de los poderes misteriosos otorgados al hombre o un canalizador de los mismos.

Naoko Takeuchi, autora de esta obra, siente una particular fascinación por los cristales, cosa que repite hasta la saciedad en sus abundantes *atogaki,* de modo que las múltiples simbologías de joyas y minerales son fundamentales en el desarrollo tanto del manga como del anime -prácticamente todos los personajes que aparecen poseen una relación directa o indirecta con minerales o joyas-.

El cristal central en esta parte es el Cristal de Oro.

HELIOS, EL UNICORNIO-PEGASO

Helios es el dios griego del Sol, aunque su figura fue asimilada por la mitología latina con la de Apolo, dios de las artes y la profecía. Su poder está asociado a la luz y a la iluminación, su metal representativo es el oro. Este dios transportaba el Sol en su carro a través del cielo, tirado por blancos caballos alados que se alimentaban con los pastos de los Campos Elíseos.

Pegaso es el caballo alado por excelencia, si bien nunca condujo el carro de Helios. Los caballos son representaciones simbólicas de los deseos humanos, al ser alado, Pegaso representa la imaginación creadora y la elevación espiritual, las cualidades sublimes del hombre que lo sobreponen a la perversión. Este corcel sólo podía ser domado por las bridas de oro de la diosa Atenea.

El personaje posee además un cuerno dorado, por lo que en la serie se lo llama *el unicornio Pegaso*. El unicornio es una bestia mítica que alude a la pureza, la fortaleza y la nobleza, su cuerno tiene propiedades mágicas sobre todo centradas en el ámbito de la curación. Del unicornio se dice que sólo podía ser domado por una virgen de corazón puro.

ERUSIÓN, TIERRA DE SUEÑOS

Este lugar en la serie se nos presenta como un reflejo dimensional de la Tierra. Su nombre (*erusión* es una romanización literal del sonido japonés) es un truco fonético que hace posible la traducción al inglés del mismo como *ilusion* -ilusión- o *Elysión* -Elíseo-.

Los Campos Elíseos surgen en la mitología griega tardía, se consideran un paraíso natural antítesis del Tártaro-infierno, reservado para las almas de los favoritos de los dioses a su muerte.

En la serie, *Helios* es la personificación de Erusión del mismo modo que *Armando* es personificación de la Tierra, si bien el rey *Endimión* es personificación del Sol que, junto con la Luna, se considera astro protector por excelencia de la Tierra.

LAS TRES CARAS DE LA LUNA

A su vez, a lo largo de la serie se dan varias personificaciones de la Luna cuyo centro indiscutible es *Bunny*.

En la mitología clásica, el astro lunar está asociado a tres figuras distintas: Diana-Artemisa (la doncella, la cazadora) en creciente y menguante, Luna-Selene (la dama, la madre, la reina) en luna llena y Hécate (la bruja) en luna nueva, haciendo cada una referencia a las distintas figuras arquetípicas del satélite. Esto se denomina la Tríada Lunar. *Bunny*, por tanto, comparte este papel con varios personajes femeninos que influyen mucho sobre ella y que van cambiando en función de la temporada, dando lugar a una sucesión de tríadas que tienen a *Guerrero Luna* como centro. En esta, concretamente, tenemos a *Chibiusa* como la doncella-cazadora (Diana), a *Bunny* como la dama-reina (Luna) y a *Nehelenia*, reina de la luna muerta, como la bruja (Hécate).



LAS GUERREROS

En esta temporada, las guerreros protagonistas reciben nuevos poderes. Mientras que sus ataques anteriores ponían de manifiesto su ámbito de poder (agua, fuego, etc), los que reciben esta vez son objetos (lira, arco...) que reflejan la figura mítica a la que representan.

-*Guerrero Mercurio*. Recibe una lira con la que ejecuta su "*Rapsodia Acuática*". Mercurio es el nombre latino del dios griego Hermes, dios de la astucia, la inteligencia industriosa y realizadora, la información y los viajes. Se trata de una figura intelectual. Hermes inventó la lira y se la obsequió a su hermano Apolo - dios de las artes para los griegos, asimilado en Roma con Helios, dios del Sol-, además también inventó la cimitarra y la flauta.

-*Guerrero Marte*. Recibe una flecha de fuego. La arquería se usa en determinadas ceremonias de *shinto* y la flecha en sí es una alusión a la guerra, siendo Marte dios de los combates bélicos.

-*Guerrero Júpiter*. El dios Júpiter, versión latina de Zeus, es quien ostenta el poder supremo en el panteón olímpico, empuña el rayo como su arma predilecta, de ahí que la guerrero reciba una corona -símbolo de poder-. El que sea de hojas de roble se debe a que este es uno de los principales árboles consagrados al dios y muy asociados con el trueno.

-*Guerrero Venus*. Recibe una cadena, uno de cuyos significados es el de la unión matrimonial y unidad, siendo Venus diosa del amor y la belleza. En el mito griego, Afrodita-Venus es obsequiada por su esposo Hefestos con una cadena mágica que acentuaba aún más el atractivo natural de la diosa.



NEHERENIA Y ZIRCONIA

Nehalennia significa literalmente "luna negra". Se trata de una diosa asimilada por el panteón romano que protegía a los navegantes y que se encontraba muy asociada con la diosa escandinava de los infiernos y la germánica de la muerte y la fertilidad. Existe un asteroide con su nombre.

Obviando la similitud fonética entre "circo" y "Zirconia", el nombre alude a las circonitas -*zircons* en inglés-, diamantes artificiales de fabricación industrial y baja calidad que, en sus orígenes, quedaban algo amarillentos. El nombre procede de la palabra arábiga *zargun* que significa "dorado".

EL DEATH MOON CIRCUS

El circo constituye, en este caso, una versión grotesca y diabólica del parque de atracciones (ver el artículo de **CLOVER** en la Minami del mes pasado), y todo su simbolismo adicional acompaña al propio de *Neherenia*.

AMAZON TRÍO Y AMAZONES CUARTET

Las amazonitas son unos minerales cuya coloración va del verde al azul, mientras que las amazonas son las mujeres guerrero de la mitología griega, educadas únicamente y exclusivamente para la guerra. La palabra *amazona* significa "sin pechos" dado que estas se los quemaban o cortaban para que no fueran un obstáculo a la hora de usar el arco. Los nombres de todos los miembros del *Trío* proceden de gemas: *Ojo de Pez* es uno de los nombres conocidos de la selenita, mientras que el *Ojo de Halcón* y el *Ojo de Tigre* son dos maneras de referirse a la misma piedra según sus matices de color. La recurrencia del tema del ojo está asociado al espejo en su sentido de ventana hacia las profundidades del alma humana o hacia lugares y tiempos lejanos.

Las chicas del *Cuarteto de Amazonas* reciben su nombre de los mayores asteroides de nombre femenino presentes en el cinturón de asteroides que hay entre las órbitas de Marte y Júpiter. Son: Ceres, diosa de la agricultura -*Cere-Cere*-, Palas Atenea, diosa de la sabiduría -*Para-Para*-, Vesta, diosa del hogar -*Ves-Ves*- y Juno, diosa del matrimonio -*Jun-Jun*-.

EL ESPEJO

Se trata de un elemento de fuerte y múltiple simbolismo (os recomiendo releer el artículo de la Minami 31 - **Fushigi Yûgi**-, donde se hace referencia a este símbolo, para así no autoplagiarme demasiado), íntimamente asociado con la luz -al Sol y a la Luna- y las profundidades espirituales.

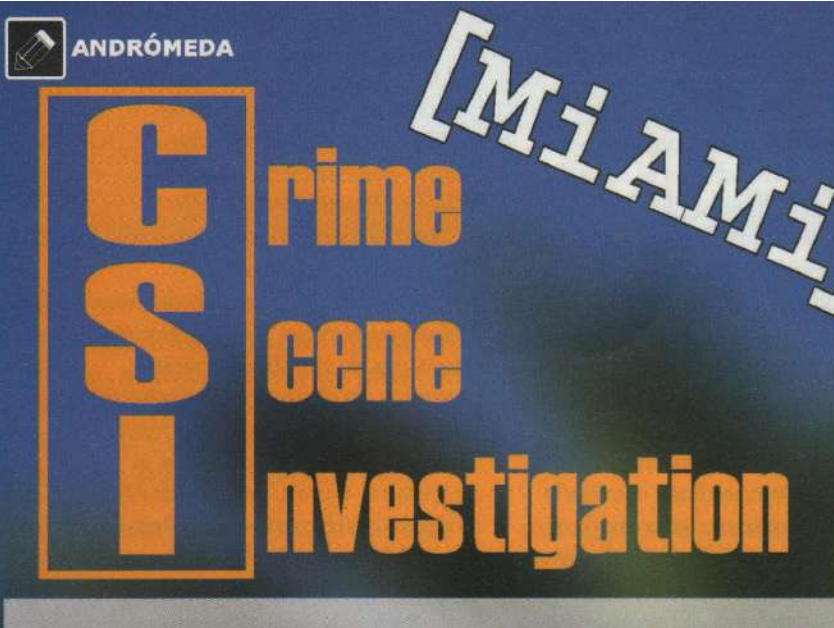
El símbolo del espejo está asociado a la luna, la mujer, el cristal y el espíritu. Es en China emblema de la reina, en Japón representa el alma de la mujer del mismo modo en que la katana representa la del samurai, siendo más pura es el alma de su propietaria cuanto más brillante sea el espejo -el espejo dorado de la serie donde se esconde *el unicornio Pegaso*-. Una reinterpretación moderna del símbolo lo asocia con el inconsciente, enlazando así con el tema de los sueños y los deseos. Por su conexión con el cristal se los considera portales y ventanas a otros mundos.

LA FOTOGRAFÍA

Se interpreta de forma similar al espejo en cuanto a aprehensión del alma en ellas -en sus orígenes muchas personas se mostraban reacias a fotografiarse por temor a que sus almas quedasen atrapadas en la imagen, creencia que observan algunas religiones como la islámica-.

ACABANDO YA...

El fondo de los *Magical Girls* es mucho mayor de lo que suele parecer a primera vista, y **Sailor Moon** ejemplifica esto como pocas series, sería interesante dedicarle un artículo al tema en un futuro. Gustos aparte, no tiene desperdicio.



CSI Crime Scene Investigation [MiAMi]

En el pasado nº 36 os ofrecimos en estas mismas páginas un completo y detallado artículo sobre la serie más de moda de la televisión: CSI. El resultado fue tan bueno que muchos nos habéis pedido más. Y como nosotros estamos aquí para serviros y obedeceros, he aquí el artículo de la recién estrenada "serie hermana" de CSI.

Cuando una cadena tiene un éxito, intenta explotarlo hasta la última gota: libros, cómics, merchandising... y series derivadas. Aunque esto hace tiempo que ocurre, el ejemplo que todas las cadenas tienen ahora en mente es **Ley y Orden (Law and Order)**, serie que ya lleva 13 años en antena en USA (se estrenó en 1990) y que ha generado dos exitosos spin-offs: **Law and Order: Special Victims Unit** (1999) y **Law and Order: Criminal Intent** (2001).



No es descabellado pensar que el presidente de la CBS tenía presente este precedente de la rival NBC cuando ordenó un nuevo **CSI**. Aunque él quería un clon, los productores ejecutivos sabían perfectamente que eso no era posible y trabajaron para dotar a la nueva serie de carácter propio, influenciado por el propio lugar donde estaba ambientado, la soleada Florida. El 9 de mayo de 2002, menos de dos años después del debut de **CSI** (6/10/2000), los protagonistas de **CSI: Miami** hacían su aparición en "**Cross-Jurisdictions**", el penúltimo episodio de la segunda temporada de **CSI**. La serie regular se estrenó el 23 de septiembre siguiente, con el mayor éxito de audiencia en un debut (22.8 millones de espectadores) desde **ER (Urgencias)** en 1994.

Las comparaciones, aunque sean inevitables, siempre son odiosas. El hecho es que **CSI: Miami** tenía el listón muy alto, y digamos que lo ha alcanzado a medias. **CSI: Miami** es una buena serie, pero no alcanza el gran nivel de su predecesora.

CSI: Miami sigue la misma línea que llevó al éxito a **CSI**, aunque los productores han intentado dotarla de personalidad individual. En su favor hay que decir que no intentaron reproducir el equipo de Las Vegas en Miami, sino que crearon nuevos personajes con un carácter propio y diferente. Los protagonistas de la serie son el equipo de criminalistas de Miami-Dade (que incluye la ciudad de Miami y el condado de Dade), liderados por *Horatio Caine*. Sus casos, más que la cosmopolita Miami, tienen por escenario las zonas de marismas y pantanos que la rodean, y tienden a trabajar en exteriores más a menudo que sus colegas de Las Vegas.

Una de las sorpresas agradables que se llevaron los creadores mientras investigaban es que en Miami, al contrario que en Las Vegas, los CSI son también policías, lo que quiere decir que, entre otras cosas, pueden arrestar a sospechosos. Esto, sumado al hecho de que *Horatio* y su gente trabajan de día en lugar del turno de noche de *Grissom* y los suyos, ayuda a establecer las distancias entre ambas series.

Sin embargo, la polémica saltó pronto. La inclusión del personaje de *Megan Donner* en el primer episodio (que no había aparecido en "**Cross-Jurisdictions**"), debido a que la serie protagonizada por la actriz, *Kim Delaney*, se había cancelado, no sentó nada bien. Con ella intentaban duplicar la química entre *Grissom* y *Catherine*, pero no había química entre ella y *Horatio* (*David Caruso*) y pronto fue obvio que no encajaba en la serie, que abandonó en el episodio 10.

LOS PERSONAJES

Aún hay pocos episodios para poder definir bien a los personajes, así que esto es sólo una breve introducción.

Horatio Caine (David Caruso)
CSI Nivel 3, teniente.
"H" para los amigos, *Horatio* es el jefe del equipo. Empezó como policía, luego se hizo CSI para pasar al departamento de artificieros y finalmente volver a CSI como jefe. Es muy diferente a *Grissom*, siendo más policía que científico, deja que sus sentimientos afloren más frecuentemente y se deja guiar a menudo por su instinto.

Calleigh Duquesne (Emily Procter)
CSI Nivel 2, detective.
Experta en balística. Sus padres se casaron de penalti y el matrimonio fue un fracaso. Ambos se refugiaron en la bebida. *Calleigh* se graduó en física y trabajó en Nueva Orleans antes de ser reclutada para el laboratorio criminalístico de Miami. A pesar de su pasado, *Calleigh* es una chica alegre y optimista.

Tim Speedle (Rory Cochrane)
CSI Nivel 3, detective.
Tim abandonó la universidad tras la muerte de su mejor amigo y desapareció. Llegó a Miami, a casa del tío de su amigo, y por él conoció a *Megan Donner*, quien le ayudó a descubrir que este era el trabajo que quería hacer. Volvió a la universidad, se graduó y se convirtió en CSI.

Eric Delko (Adam Rodríguez)
CSI Nivel 1, detective.
De origen ruso/cubano, *Eric* soñaba con ser campeón olímpico de natación, pero se dio cuenta de que no podría ser. Se convirtió en policía y entró en la unidad subacuatica. Allí le conoció *Horatio*, al que impresionó y que lo reclutó para el CSI.

Alexx Woods (Khandi Alexander)
Forense. La única miembro casada y con hijos del equipo, *Alexx* se convirtió en forense cuando su carrera como médico se acabó por culpa de un cirujano que la culpó de un error que había cometido él. Sin embargo, pronto se convenció de que los cadáveres necesitan alguien que hable por ellos. Trata a sus "pacientes" como si estuvieran vivos, cosa que es, como mínimo, desconcertante.

Megan Donner (Kim Delaney)
Donner solía ser la jefa del equipo de CSI hasta que su marido, también policía, fue asesinado en acto de servicio. Se tomó una baja de un año y, cuando volvió, *Caine* era el jefe. Este hecho, a pesar de que dice que lo ha aceptado, parece haberla descolocado y ya no sabe muy bien cuál es su lugar. Al contrario que *Caine*, *Donner* sigue las normas al pie de la letra. Abandona la serie en el episodio 10.

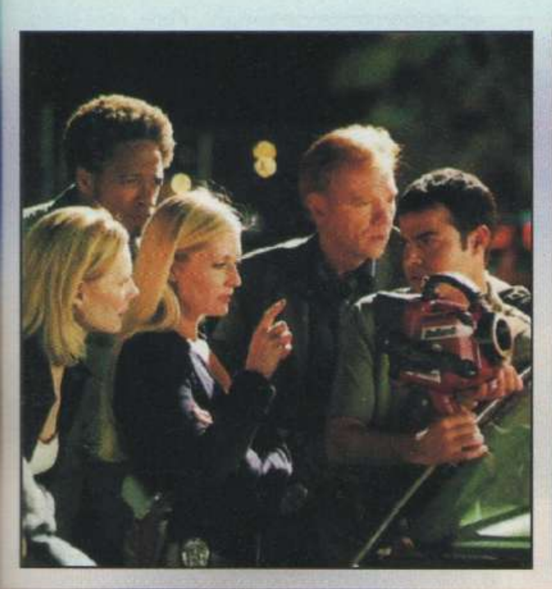
EN RESUMEN

Aún no hay merchandising de **CSI: Miami**, aunque ya están anunciadas las dos primeras novelas. **CSI: Miami: Florida Getaway: Book One** saldrá a la venta en agosto de 2003, mientras que el segundo libro está anunciado para el abril de 2004. Estarán escritas por *Max Allan Collins*, el mismo autor que las novelas de **CSI** que comentamos en el anterior artículo.

Como ya he comentado antes, **CSI: Miami** no es una mala serie pero aún le falta bastante para llegar al nivel de su predecesora. Ha intentando crearse un carácter propio (y parece que lo está consiguiendo), tiene un reparto con posibilidades, más exteriores, menos laboratorio y más gore (por desgracia para mí y alegría del resto de la humanidad por lo que parece), aunque aún le falta ese "algo", esa cosa difícil de definir, que hace de **CSI** una serie especial. Es una serie que se deja mirar, un sucedáneo nada desagradable de paladear mientras esperamos que nos lleguen los episodios de la tercera temporada de **CSI**.

Por si alguno se lo pregunta, a los protagonistas de **CSI**, y a *William Petersen* (*Gil Grissom*) en particular, no les ha hecho ninguna gracia este spin-off. *Petersen* (que además es productor ejecutivo de **CSI**) declaró que tendrían que haber esperado cuatro o cinco años, dejar tiempo a que el show gestara. En general, no es una cuestión de dinero, sino que tenían una idea fresca y diferente y ahora corren el peligro de quemarla demasiado rápido. Sin embargo parece que últimamente *Petersen* ya no está tan enfadado; declaró no hace mucho que "hay lugar para todos". Quizás tenga algo que ver que **CSI** sigue siendo la primera en los rankings de audiencia (como Minami ^_^), mientras que **CSI: Miami** ocupa el 12° lugar, un lugar muy meritorio y destacado en el competitivo panorama televisivo estadounidense.

Con todo, corre el rumor por internet de que podrían estar preparando otro spin-off, situado esta vez en Nueva Orleans. No hay nada confirmado aún. El tiempo dirá.







Ebichu

el hámster "ama de casa"

Y vamos con otra serie hentai atípica, pues de nuevo el título comentado se aleja del estándar "un par de páginas para buscar una excusa con la que rellenar las 20 siguientes de dale-que-te-pego con un dibujo resultón y listos". Son ya varias las series del estilo comentadas en esta sección, y que dure la cosa, que ya era hora de tener un poco de variedad.

Para poder apreciar **Porco Rosso** como una película de calidad, debemos sólo aceptar el hecho de que el protagonista es un cerdo piloto. Pues bien, **Ebichu Dechu the house keeper** es un hámster que ayuda a su ama en las tareas domésticas y en sus relaciones sociales y sexuales. O por lo menos lo intenta porque, en su inocencia, siempre la fastidia de alguna manera (como por ejemplo lavando los CDs de música de su ama con un estropajo metálico) y se lleva unos golpes terribles. Vamos, un personaje todo lo *kawaii* (mono) y gracioso que puede ser *Pikachu*, en medio de tramas para adultos llevándose unas palizas de muerte, ¿no es maravilloso?

LA CONSABIDA INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA

Algo tan atípico tenía que ser llevado a cabo por un estudio como Gainax, y más concretamente por alguien como *Hideaki Anno* que, tras la finalización de **Karekano** (y como último trabajo en la animación antes de pasarse al cine de imagen real independiente), se encargó en 1999 del proyecto de tres series cortas que tuvieran que ver (como ya parece su costumbre) con la psicología de las personas, en este caso centrado en la de las mujeres. Se llamó **Anime Ai No Awa Awa Hour**. Las series, de unos diez minutos por episodio, son **Little Women In Love**, **Here comes Koume** y la que nos ocupa. Las autoras originales son, respectivamente: *Reiko Tesahima*, *Mutsue Aoki* y *Risa Ito*.

El argumento gira en torno a las relaciones de pareja de no casados; toca también el mediocre mundo del operario medio japonés, las relaciones sexuales femeninas y su psicología, e incluso la zoofilia. Sobre esto último, decir que aparece un personaje (amigo de los protagonistas) políticamente correcto con todo el mundo y que tiene una preciosa novia rubia a la cual fornica violentamente pensando en el encantador hámster. la chica muy contenta, claro, pero él, frustrado, busca enamorar al roedor y hacer todo lo que le pida. En su delirio amoroso, llama en secreto a casa de *Ebichu* para oír su voz y, como un auténtico pervertido, le pregunta que qué lleva puesto, a lo que ella, con toda su inocencia, contesta que no lleva nada y está toda cubierta de pelo. Esto hace al enamorado llegar al clímax y, al comenzar a gemir, *Ebichu* le pregunta con vocecita inocente: ¿estás llorando?

El contraste del humor escatológico y zafio con la gentil presencia de *Ebichu-chan*, es quizá el punto más favorable de la serie.

Aparte del hámster (bueno, *la* hámster), el otro protagonista es su ama, una oficinista de 25 años amargada de la vida que intenta captar como marido a su novio, el cual sólo la visita para fornicar, beber cerveza y ver la tele. Esta actitud del novio lo convierte en el principal enemigo de *Ebichu*, que quiere mucho a su ama y desea sacar a este vividor de su vida, el típico hombre que incluso se acuesta con otras mujeres mas jóvenes (colegialas) y la deja tirada para irse a jugar al pachinko (popular juego japonés similar a las tragaperras en el que se utilizan unas bolitas en lugar de monedas. Las bolas cuestan dinero, así que causan los mismos problemas que las tragaperras). Claro, lo único que consigue *Ebichu* con sus intromisiones, es terminar echando caños de sangre. Pero, con todo, continúa siempre ayudándole. Le lava la ropa, se la dobla (todo un despliegue, no hay más que verlo en el opening), coge el teléfono y pasa la aspiradora. En un episodio en el que la ama cae enferma







con gripe consigue que le suba la fiebre cuando llega sonriente (y delante de una amiga) a decirle que le ha dejado el consolador bien limpio...

A veces, en alguna de las mitades del capítulo, incorporan una historia paralela en la que se nos muestra una doble vida desconocida de nuestra protagonista: de día es *Ebichu*, una telefonista y cocinera de una pizzería (en la cual no consigue vender nada pues, cuando llama alguien, lo espanta tratando de adivinar sus problemas sexuales, haciendo que cuelgue inmediatamente), y por la noche es **Ebichuman,** súper heroína que se encarga de que las mujeres insatisfechas tengan orgasmos, ayudándoles a que cumplan sus fantasías. En una ocasión socorre a una mujer que, pese a tener consoladores de todo tipo, no alcanza el orgasmo. Para ello, *Ebichuman* plantea y narra una fantasía en la que la chica es de nuevo una estudiante joven y un profesor maduro la arrincona en un laboratorio, sometiéndola a bondage y grabándola con una videocámara. La mujer consigue el orgasmo imaginándolo y el súper hámster se marcha habiendo cumplido su trabajo y satisfecho.

LOS TEDIOSOS DATOS TÉCNICOS

Pese a lo que pueda parecer con un primer vistazo, Gainax ha llevado a cabo un recurso que bien le valió a Ghibli con **Tonari No Yamada-kun** (Mis vecinos los Yamada), y que es bastante novedoso (y caro, todo hay que decirlo): Se basa en simular que los dibujos están coloreados a mano, con tonos cálidos y pastel, simulando a veces la acuarela, pero todo generado por ordenador. El resultado da un aspecto infantil y sencillo que puede llevar al error de creer que la serie no está muy elaborada. Pero no nos engañemos, la animación es buena. Si Gainax suele abusar de la foto fija en series como **Evangelion** o **Karekano**, en esta siempre hay algún elemento animado, como una nube de humo de tabaco o un sensual pie moviéndose. También emplean, cómo no, los escenarios simbólicos y expresivos.

La banda sonora como tal es bastante soporífera y casi inexistente, pero tiene un opening muy gracioso y un ending similar (con imagen real intercalada) que si todo va bien tendréis oportunidad de ver en el CD. El doblaje ya es otra cosa. El plato fuerte son los diferentes gags de que consta la serie y todas las voces están a la altura dotando a los personajes del carisma y personalidad necesarios. Como dato, decir que la voz de *Ebichu* la pone *Mitsuishi Kotono* (*Misato* en **Evangelion**), cuya maravillosa labor me obliga a aconsejaros la versión original (aunque en realidad todavía no hay otra, lo digo para cuando la haya, si es que alguna vez alguien se fija en esta pequeña maravilla), pues la voz que pone es realmente graciosa y resultona y le da mucha vida a la serie, y creo que probablemente los dobladores locales de cada país no serían capaces de captar la misma esencia en posteriores doblajes y mucho menos los diversos juegos de palabras, pues al traducirlos perderían su significado (aunque espero equivocarme y que los traductores, adaptadores y dobladores hagan honor a su nombre).

Y LA NO MENOS TÍPICA REFLEXIÓN FINAL

Resumiendo, si buscáis un diseño de personajes exquisito y unos medios de animación perfectos, esta no es vuestra serie, pero si queréis algo diferente, para adultos y no demasiado catalogable como ningún género de manga hasta ahora conocido (quizá, si analizáis la serie, os daréis cuenta de que el tratamiento que se le da es desde el punto de vista femenino, de la protagonista humana, así que podríamos decir que el argumento se acerca mucho a una película de *Almodóvar*, saliéndose del marco típico del anime actual), en este título lo encontraréis. No toca el hentai desde ese mundo ideal (y guarrindongo) de adolescentes guapísimas y chicos idealizados, sino que lo trata con realismo, costumbrismo y crudeza (pero sin perder lo cómico, que en realidad la serie es para reír): Ella es una amargada de la vida y él un crápula (en un episodio, ella viaja hasta su pueblo para ir a casa de su madre a buscar su viejo uniforme típico japonés del instituto para que su novio se la pueda tirar con morbo), y no es tan raro encontrar parejas así....











EL TRIUNFO DE LA INCULTURA

Dado el éxito que tuvo mi anterior artículo, en el que mezclaba/comparaba mundo real y mundillo para que se viera lo parecidos que son en realidad, vamos a seguir un poco por ese camino. Aprovechando que escribo esto justo el 23 de abril, el día del libro, será con las particularidades culturales del manga, que como suele decirse, te dan una de cal y otra de arena. Y como las viejas costumbres tardan en morir, vamos primero con la parte mala (ya nos dedicaremos a la buena o culturizadora en un futuro artículo).

Todos me habéis visto muchísimas veces criticar las numerosas faltas de ortografía de la peña en general. Bien, a vosotros os da igual, no os dais por aludidos y seguís escribiendo igual de mal; a las revistas de la competencia mis críticas directas parecieron hacerles reflexionar, y se intentaron poner las pilas, pero para ello no pillaron a un profesional precisamente; y las editoriales y distribuidoras son las únicas a las que he visto reaccionar de alguna manera, tratando de actualizarse o de pillar a alguien bueno para el puesto de corrector, aunque en casos aislados, ojo.

Sin embargo, sigue habiendo muchísima incultura y errores. A las enormes faltas que se ven en algunas revistas y en los mangas de ciertas editoriales hay que sumar los demasiados localismos en al menos tres editoriales. Y luego está el al parecer inexistente hasta que yo lo critiqué tema de los gambazos en los vídeos y DVDs.

¿Por qué ocurre esto? Porque no se valora la cultura. Ni en nuestro mundillo ni en ningún otro (salvo quizá el de los intelectuales). Y en realidad es lógico: Es lo que mamamos día a día. Pongamos por caso la educación, donde vemos cómo pese a que el nivel por ejemplo en la ESO es ínfimo aún hay gente que no da ni chapa, ¡y aun así aprueba y pasa de curso! No estoy a favor de la Ley de Calidad, pero admito que algunas cosas buenas tiene, como lo de la repetición de curso si no das palo al agua; y afortunadamente se acaba de aprobar una ley que asegura al menos cuatro horas semanales de español, porque es realmente aberrante lo de algunas comunidades, que en su actitud fascista y discriminatoria hacia el idioma nacional están creando verdaderos extranjeros dentro de su propio país, gente que no domina ni su lengua materna. Increíble...

Pero dejemos la educación, que como es obligatoria parece que no cuenta. Vamos con lo que la peña mama voluntariamente: La TV. ¿Qué nos enseña la TV? Que para triunfar no tienes que ser culto ni inteligente ni nada de eso, basta con que seas un cabrón gilipollas o una puta barata. Te follas a tal o cual y hale, vida resuelta gracias a los cada día más numerosos programas de cotilleo, de famosos cutres, de discusiones entre verduleras o de todo junto (y me centro en los programas de TV porque la prensa rosa/amarilla, aunque igual de triste, al menos te obliga a leer, pero ahora con la tele, directamente lo mismo, sin tener que leer, y gratis -sin que tengas que comprarte ninguna publicación, vamos-); nada de trabajos serios, estudios, pruebas, exámenes... Una teta a tiempo, un polvete con la persona justa, y solucionado. Y no me limito a los programas cutres, en los propios telediarios, que deberían ser ejemplo de cultura y buenas maneras, los laísmos, leísmos, queísmos y demás catetadas están a la orden del día. Incluso en los programas de "intelectuales". Alucinante.

Cuando llegamos al cine el panorama no mejora mucho. No ya porque en los doblajes seguimos encontrando errores aberrantes, sino por la propia moraleja en sí de los largometrajes: Para no destripar **Chicago** a quien no la haya visto, pondré el ejemplo de una parecida y que seguro que habéis visto todos, **Grease**, donde los buenos estudiantes y deportistas son unos pringaos de cuidado siendo los típicos chulines y macarrillas baratos los que molan y el ejemplo a seguir. Tres cuartos







de lo mismo las pelis de estudiantes, donde los que estudian son empollones de mierda a los que putear mientras que lo que mola es estar buenísima o ser un ligón aunque tu coeficiente intelectual y notas sean comparables a la temperatura media de Siberia.

Estando el mundo como está, ¿quién se va a preocupar por no saber escribir ni apenas hablar? ¡Nadie! Y así te encuentras por ejemplo gente por foros orgullosa de sus faltas y que curiosamente no para vacilar de lo buena que está o un chaval que me decía que había metido la gamba en mi artículo del número 35, que en **Star Wars Episodio II**, al principio, cuando le dicen a la *Senadora Amidala* que "lo siento, la he fallado (a usted)" no hay ningún laísmo. Te cagas. Porque sí, toca tratar ya el problema en nuestro propio mundillo.

Como ya he dicho, las faltas de ortografía aún están presentes con demasiada frecuencia en demasiados títulos. Tildes, laísmos, leísmos, queísmos, expresiones mal utilizadas... Todo el repertorio, vamos. Y no nos quedamos en los mangas, ya dije hace poco que en las series y películas también ocurría. Y pese a las quejas (pocas) la cosa se mantiene. ¿Será para no gastarse el dinero que cuesta un corrector?

A ello hay que sumar traductores o correctores que no saben que España es un país muy grande y que cada ciudad/zona/región tiene sus propias expresiones o argot, por lo que lejos de usar las ultrameganuevas expresiones que sólo has oído en tu círculo de amistades o programa de TV local, hay que usar las que sabes que son generales o que se han puesto de moda gracias a la TV nacional. Expresiones que entienda todo el mundo, vamos.

Todo esto parece evidente y todo el mundo está de acuerdo, ¿no? Entonces... ¿por qué soy el único que se queja o que critica a voz en grito la situación? ¿Por qué las únicas quejas que veo son porque la imagen y el sonido están desfasadas una millonésima de segundo, porque la impresión de la página 865,3 ha dejado una mancha gris en la viñeta superior o porque las tramas de tal manga tienen efecto muaré. Que no es que no sean cosas criticables, pero canta un poco ver lo que se critica y lo que no.

Y lo peor es que no creo que la cosa sea tan difícil de solucionar. Pese a lo cual ahí está el problema. ¿Cómo se lucha contra esto? Pues primero siendo tú lo bastante culto como para darte cuenta de los errores. Y luego notificando al responsable (o responsables) esos errores y haciéndole saber que a ti te molestan, que la existencia de estas faltas restan calidad al producto y te hacen plantearte su adquisición. De hecho, lo más importante es lo de tu compra. Que te quejes pero sigas comprando a ellos normalmente se la suda. Que te quejes y el motivo de tu queja te lleve a dejar de comprar ya no.

Esto debe quedar muy claro: Si no nos movemos nosotros, si no te mueves tú, las cosas no van a cambiar, ya que la filosofía en este caso es: Si tragan, ¿para qué molestarnos? Si ahorrándonos el sueldo de un corrector la gente compra y no se queja, ¿qué sentido tiene que nos gastemos ese dinero extra? Vamos a ahorrárnoslo que así ganamos más, y total, la peña es tan tonta del culo que se pilla el material todo contenta y sin rechistar.

Así que lo dicho, a protestar, y como digo, para eso tenéis que ser capaces vosotros de daros cuenta de los errores, porque si sois de los que veis "hacerca del guión, no se puede dicir nada vueno del mismo" y os quedáis tan panchos, poco vais a poder hacer.

Es decir, que hay que saber valorar la cultura y participar de ella. Que hay que ser culto, vamos.

Y... y ya, porque no me apetece seguir que estoy bastante desmoralizado. Tanto porque el tema es en sí deprimente, como porque por alguna razón tengo la extraña sensación de haberle estado hablando a una pared, de que todo este texto no va a servir para absolutamente nada. Espero equivocarme. De verdad...

PD: Dadas las fechas que se avecinan, y para ir abriendo boca y animando al personal, para ilustrar este artículo os ofrezco una muestra de lo que podremos encontrarnos este verano. O al menos de lo que nos gustaría encontrarnos ;)










JAIME ORTEGA

¡ESTO ES GREENWOOD!

QUÉ CANCIONES MÁS ANIMADAS

Aquí estoy, escribiendo ese artículo mientras escucho la música de uno de mis animes favoritos; en este caso **City Hunter** (quien sepa que aquí se llamó **Cazador**, queda invitado a un copa telepática). Seguramente, esté en la misma situación que cualquiera de los que están leyendo estas líneas. Después de todo, creo que no conozco a nadie que le guste el anime (vale, mangas también, pero -quitando "image songs"- estos no tienen banda sonora) y, sin embargo, no soporte las canciones que aparecen en él.

Y AL FINALIZAR, OS CANTO

En realidad, si nos ponemos a pensarlo, la animación japonesa está llena de canciones. O de música, por lo menos. Desde tiempos inmemoriales (bueno, quizá no tanto) los animes han tenido una canción de apertura y otra de cierre.

Quienes tenemos memoria y años suficientes, sabemos que es así desde los lejanos tiempos en que emitían "dibujos japoneses" los sábados al mediodía (y no "por la tarde", como dice una cierta colección de CDs...). Después de todo, recordamos los acordes de las canciones de apertura y de cierre de **Heidi**, **Mazinger Z**, **Ruy el pequeño Cid**, **Candy Candy**, etc.

SIGUIENDO LA PISTA... SONORA

En los animes sucedía exactamente al contrario que en las producciones de otros países -una canción monda y lironda- y no sólo eso, sino que, con el tiempo ¡hasta se permitían el lujo de ir cambiando aperturas y cierres! Me temo que sólo era un sistema de sacar más dinero con la venta de vinilos (sí, en aquellos tiempos los CD no existían), pero qué duda cabe de que resultaba, y, encima, era un aliciente más para seguir viendo la serie. Creo que eso se aplica a series como la que os he dicho de **City Hunter** (ya sea 1, 2, 3 ó 91), **Ranma ½**, **Sailor Moon**, **Kimagure Orange Road**... o al menos así lo fueron en su país de origen, porque al llegar a España (con perdón) la variedad de canciones se redujo muy mucho.

SI BASTASEN UN PAR DE CANCIONES...

Y esto era, porque, una vez alcanzaban territorio "occidental", las productoras occidentales decidían que eso de apertura y cierre eran tonterías japonesas. Que lo que quería la gente era una sola canción, no sea que le fuera a olvidar lo que estaban viendo. Después estaría la cuestión de que esa única canción fuera en español (o inglés, o italiano, o francés, o estonio...), pero de eso ya hablaremos en otro momento, otro artículo u otro año, lo que llegue antes.

Efectivamente, si por algo se caracterizó la "Edad de Plata del Anime" (también llamada "de Tele5") fue por la total desaparición de las canciones japonesas, si estabas viendo **Lupín**, la apertura era "Lupín" y el cierre "Lupín"; sustituye "Lupín" por **Campeones**, **Sailor Moon**, **Nadia**, **Johnny y sus amigos**... y no te harás una idea muy clara de lo que tenías por aquel entonces. Bueno, claro que en esa época había animes y animes. Por ejemplo, en **Bateadores-Touch** se respetaron los cierres japoneses; el que vale, vale (es broma, es broma) (*NdL: Qué coño broma, una verdad como un templo es lo que es*).



CANTANDO ENTRE LÍNEAS...

Afortunadamente, a pesar de tamaña mutilación, a nadie se le ocurrió cambiar los temas que aparecían dentro de las series. Esos que le daban un aire a "videoclip", o incluso de película a algunos episodios, con canciones que ocupaban minutos y minutos, a veces sustituyendo los diálogos. Ejemplos hay muchos, como el *Eien no Runner* del último episodio de **Touch** o *Saigo no yakusoku* en **La familia crece-Marmalade Boy**, por poner un par, pero seguro que quienes leéis estas líneas conocéis más y más casos.

VALE, YO SALVO AL MUNDO, PERO DEJA DE CANTAR

Una cosa que me hace gracia es imaginar qué hubiera pasado si en vez de anime, se hubiera tratado de películas de la Disney, a cuyos personajes les da por echarse a cantar en los momentos más inesperados. ¿Os imagináis a *Seiya* interrumpiendo la lucha en el Santuario para cantar "El poder de la amistad"? ¿A *Kenshin* dejando la katana para interpretar el tema "Una espada sólo sirve para matar"? ¿A *Shinji* a punto de subir al Eva y poniéndose a cantar "Todo me da igual"? ¿Sí? Pues yo lo hago y me corre un sudor frío por la espalda...

TERMINANDO LA PARTITURA

Me parece que ya ha quedado clara la importancia de las canciones para los animes. Sólo pensad cómo se quedarían si les quitásemos la banda sonora. Sería como si les hubiésemos arrancado una parte fundamental. Después se trataría de ver si esa parte sería más fundamental en japonés que en español. Pero esa es otra historia y deberá ser tratada en otro momento...

MANUEL "KIMAGURE" ORTEGA

DESDE LA TORRETA DE MAZINGER Z

YO QUIERO SER COMO TÚ

Entonces, Jaime Rodríguez arrebató el micrófono de las manos de quien lo tenía en ese momento y, aunque la pregunta no se refería a la editorial Planeta, contestó algo así como: "Todos aquellos que hacen caso de los rumores que encuentran por internet son unos P.A.R.D.I.L.L.O.S." (haciendo el gesto de mostrar un neón enorme, digno de ocupar la fachada de la Torre Picasso de Madrid).

El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos

Veréis, estábamos mi media naranja y yo en un concierto de jazz y, por motivos que no vienen al caso, a mí se me fue la olla. Se me fue tanto que empecé a divagar y a mirar por toda la sala, al público, a los músicos, a las camareras; tanto divagaba que acabé pensando en lo de siempre. En eso no, malpensados, sino en el manganime. Con tanto ambiente jazzístico, me puse a pensar: "¿hubiera *Madoka* disfrutado de este concierto?". La verdad, no me costó nada imaginarme a la protagonista de **KOR** tocando el saxofón en ese pequeño café, con apenas un par de docenas de personas como público. Casi recuerda a un episodio de la serie, ¿no?

El caso es que la idea me pareció coherente y por ahí seguí divagando. Que un concierto de jazz y una serie de anime se lleven bien es debido a que dicha serie discurre entre ambientes reales, con personajes más o menos relistas que tienen aficiones y gustos plausibles y perfectamente comprensibles. No es normal que a una chica de 17 años le guste el jazz, al menos no lo es aquí y hoy, pero tampoco es imposible que exista. En efecto, cuanto más realista nos parezca el personaje (aunque sea sólo en algún aspecto de su personalidad) mayor será la identificación con el mismo y, por lo tanto, más fácil que la serie nos guste. En gran número de series de manganime encontramos personajes con aficiones o gustos particulares que a su vez son uno de los ejes de dichas series. El ejemplo más inmediato que se me ocurre es **Campeones** (**Captain Tsubasa**), que gira en torno al futbol y que deja poco margen de maniobra a unos personajes absorbidos por el deporte rey. En España (con perdón) no hace falta que nos animen a jugar o a disfrutar de futbol, pero hay otras obras que tratan de deportes minoritarios aquí, como **Bateadores** con el beisbol, **Cinturón Negro** con el judo, **Dos Fuera de Serie** con el voleibol, etc. Curiosamente, a raíz de la emisión de esta esta última, hace ya años, se incrementaron sensiblemente el número de licencias tramitadas de niñas que querían hacer lo que *Juana Hasuki* hacía en la pantalla: jugar volley.

Del mismo modo leer manga y ver anime suele ir acompañado de un interés en la cultura japonesa, parece evidente que el aficionarte a ciertas series potencia o anima a que te intereses por lo mismo que interesa a los protagonistas de dichas series. Esto, por supuesto no es una regla invariable, sino más bien una tendencia. Dudo mucho que un seguidor de **Evangelion** se ponga a estudiar Filología Bíblica Trilingüe para así leer los Manuscritos del Mar Muerto y así descubrir la fecha del Tercer Impacto, pero quien sabe. Yo mismo disfruto cual enano con **Love Hina** y no se me ocurre (de momento) irme a islas desiertas a practicar la arqueología y el saqueo de tumbas (y mucho menos el "kendo"). Hablando del "kendo", ¿habrá algún fan del guerrero samurai que se haya apuntado a clases de esgrima tras devorar tomo tras tomo de **Rurôni Kenshin**? ¿Habrá alguien por ahí que se haya interesado en el budismo zen a partir de leer **Ikkyu**? Esperemos que sí. También me gustaría pensar que a alguno se le haya despertado la curiosidad por conocer la historia del Japón de finales del XIX y principios del XX al leer el manga del maestro *Yoshikazu Yasuhiko*, **Redención**. Por otro lado, es improbable que tras coleccionar **Detective Conan** se siga con las obras completas de *Sir Arthur Conan Doyle*, pero es posible claro está. ¿Te entran ganas de ser jardinera al leer **Please Save my Earth** o de dedicarte a la parapsicología? Tremenda duda. Por mi parte, conozco a un informático, especializado en robótica, que babea cuando lee **Alita-Gummn**... ¿qué pensará su novia sobre eso? ¿Cuándo acabas de leer **Monster** quieres ser médico neurocirujano o asesino en serie? ¿Están enterados los de las APAs sobre todo esto? ¿Ser un aficionado a **Cazador** (**City Hunter**) te da alas para ser un tirador de competición o un pervertido? ¿Se pueden ser las dos cosas? Pues probablemente. O no. ¿O sí? O yo que sé. Como en todo, lo importante es participar y divertirse. Si después de haber leído o visto una buena obra todavía sacáis algo más pues mejor que mejor. Que *Madoka Ayukawa* esté con vosotros.



LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

Ahora que por fin parece que habéis resucitado y esta sección va teniendo colaboraciones (pocas, pero alguna cae), nueva vuelta de tuerca en la Opinión de los Lectores, y es que para aumentar su característica de ser "vuestra sección", vamos a poner los textos tal cual nos llegan, sin corregirlos ni retocarlos. Así obviamente habrá montones de faltas de ortografía, pero se conserva el estilo personal y original de cada cual. Una cosa por la otra. A ver si os gusta la novedad, porque si no, volvemos a lo de antes.

Sin título

Hoy e cogido la revista Minami y he observado que existe una página en la que puedes expresar tu opinión y en la que decís que la colaboración de los lectores es escasa cuando no, nula. Bien pues por esta vez quiero participar yo porque tengo una queja contra uno de vosotros.

Se trata de ti Lázaro Muñoz. ¿¿PERO CÓMO ERES TAN PEDAZO DE PEDORROOOO?? (por no decirte algo peor) me as decepcionado muchísimo, tú que tan coj... pendón ¡Digo Perdón! Tú que tan estupendo eres con los "peaso" de artículos y críticas que haces tan buenas ¿¿¿¡¡COMO SE TE OCURRE METERTE CONTRA MI ADORADA SERIE DE SAINT SEIYA!!??? YO TE COMO. ¿Para eso estudiaste periodismo (*NdL: Pero qué manía de rehacer mi vida. Que no he estudiado periodismo, que jamás he querido ni hacerlo ni ser periodista, que yo he estudiado biología, que soy biólogo, como* Grissom, *el de* ***CSI***)? Para desprestigiar una de las series más maravillosas que existe ¿en el mundo del manga? ¿Pero como se te ocurre decir que el openning de la SAGA DEL HADES es una porquería? ¡ES MARAVILLOSA! Con esa dulce melodía y esas imágenes de mis amados caballeros de oro. (Sobre todo de mis amados, Saga de géminis, Mu de Aries, y Shaka de Virgo, metamos también a Shión y Kanon De géminis o general de Poseidón) ^_^ ¿Pero que te han hecho ellos? Sólo TE CONSIENTO UNA COSA, QUE TE METAS CONTRA SEIYA, es verdad a mí también me tiene hasta los ovarios ¡¡QUE ASCO DE TIPEJO POR DIOS!! D que lo metan en un Σ y se lo coman los leones. ^ ^U

Pero a ti te digo Lázaro que sinceramente, como vuelvas a meterte contra mis caballeros del zodiaco te meteré en el Γ de géminis para que te pierdas y pienses en lo que has dicho de mi adorada serie. So puñetero. Si no te gusta el opening de la nueva saga mejor que te vayas a una ϑ desierta a tomar el sol.

Bueno pues aparte de criticarte quería darle las gracias a Jerome Alquié y compañía por sus esfuerzos por conseguir el regreso de esta magnifica serie de T.V (que tan mal trataron los canales de televisión.) En especial T5 con unos doblajes chapuceros ¡Llegaban a usar al mismo actor- actriz de doblaje una veintena de veces para distintos personajes! La voz de Saga (Por ejemplo) servia para su representante y para el caballero de Leo, entre otros y Sina y Maryn Idem de lo Idem. Esta chapuza la hicieron con toda la serie. Recuerdo que en los primeros capítulos tuvimos al magnífico actor español Luis Varela doblando a Shiryu el caballero del dragón. Entre otros muchos actores que reconocía enseguida. Pero eso fue en su etapa de los canales TVE 1 y la 2. Después se cargaron la serie entera. Tengo una amiga que es ciega de nacimiento, le encantaba (Y le encanta) esta serie igual que a mí. Pero cuando T5 hizo aquella chapuza con los doblajes fue una falta de respeto imperdonable. Mi amiga no se enteraba de quien era el que hablaba pues muchos compartian sus voces con otros personajes de la serie. ¿Alguien lo "Ve" normal? ¿Qué pasa? ¿Qué por ser invidente un@ no puede disfrutar de un buen anime? Por favor un respeto a las personas y su audiencia. (Cada vez más harta de los anuncios y basura que sale en la T.V) Por ejemplo "Hotel Glamour" "La isla de los Famosos" "Gran Hermano" "X Ti" etc... Y salen Frikis por todas partes. ¿Qué pasa con los periodistas que se han dejado media juventud en una carrera que no dejan que ejerzan por que prefieren a un asqueroso tipejo como Gorge Berrocal, Yola, Nuria Bermúdez, Maria José Galera etc... ¿Que profesión conocen ellos? La de vivir del cuento y si es ajeno, ¡Mejor! ¿No? Creo que hay gente que opina igual que yo. Hecho de menos todo el manga que echaban cuando era una niña en el canal autonómico de aquí. Recuerdo Sandybell y Dotakon Evelyn Perusha etc. Y en las españolas El misterio de la flor de los 7 colores, Candy candy, y en canal plus se habian animado con Galaxy express 999 en T5 (Creo) echaron Destello azul y el misterio de la piedra azul (Nadia) Eriko, etc. ¿Dónde han ido a parar series tan maravillosas? Por qué los padres en vez de criticar a estos dibujos "Chinos y violentos" no se animan a ver con sus hijos la tele y comprobar por sí mismos qué es lo que ven los ¿"Peques"? (Y los no tanto, ^ ^ U) ¡No que va! Es más fácil ponerles a ver los videojuegos más violentos o el telediario (Con guerras, hambre en el mundo muertes reales etc.) que comunicarse con tus hijos claro.Por que están o vienen cansados del trabajo y es más fácil hacer esto último, claro, así si fallas como Progenitor, que más da. La culpa es del "Shin Chan" "Pikachu" o esos dibujos que son tan violentos (y no son de la Disney) ¡Anda por Dios!, no me sean ustedes tan hipócritas y falsos y admitan sus errores, no tienen tiempo para sus hijos y luego la culpa se la echan al manga. ¡Ja! Qué fácil ¿No? Y así tengo la conciencia tranquila. Y allá los demás, que se fastidien total, por unos dibujos "Chinos". Olvidan que yo por ejemplo soy de las que no bebe alcohol apenas fumo y no me meto drogas por las venas. Mi única droga a parte del Manga es el estudio de fenómenos paranormales y la música Heavy Metal (No toda es Satánica como lo quieren hacer parecer, no todos son como Marylin Manson) ^ ^U. Y para unos pocos vicios que tengo que no dañan a nadie (Bueno si que afectan a algo, al bolsillo de mi madre pensionista ¬ _¬) ustedes intentan quitármelo ¿No? Mira que bonito oye. ¡¡¡PUES ME NIEGO A ELLO Y LUCHARË A MUERTE POR DEFENDER EL MANGA Y MI OTAKUISMO IGUAL QUE A LA GENTE TAN MARAVILLOSA QUE GRACIAS A

ARES INFORMÁTICA E CONOCIDO POR CARTA Y TELEFONO!!! Ahí me muera si no lo cumplo. Y para terminar diré GRACIAS SHINGO ARAKI y compañía por dar una vida tan real a Saint Seiya, Babel II etc. Lo mismo a las CLAMP y otros muchos autores que los crean en el papel y las animaciones. A cada uno lo suyo. Tienen el merito ganado. Al igual que todos aquellos que haceis con ilusion y mucho esfuerzo (Me consta que demasiado y para colmo nunca será suficiente ^_^) estas revistas de y para los Otakus.
Gracias por estar ahí de verdad y tú Lázaro ya sabes lo que hay. Te pido disculpas humildemente.Pues al igual que tú hiciste en su momento yo e dado la crítica / opinión que tengo sobre Saint Seiya etc. No pretendia herir/ molestar a nadie. ¿Me perdonas "Pedorro" ? ^_^
Ψ Y para terminar de daros la chapa desde aquí quisiera mandar un saludo a todas estas maravillosas personas que he conocido por carta gracias a vosotros; Jaione Salomé Olmos, Eva Aguiar (Bunny) Mario Róman (Atte), Sergio Dávila Ortiz, David Ibana del Aguila, Esteban López Estrada,Mireia Tatay Matoses, Rosario Bartel (Ryoko Mizuno), Olga Madina San Martín, Vanessa Cirera Rodríguez y Alfonso Escudero Revilla.
A todos Vosotros/as, gracias por toda vuestra más sincera y pura amistad, que sepais que os quiero mucho a todos/as.
A los que no les guste el manga y demás desde aquí les digo ¡Que lástima de madres,mira que perder 9 meses de embarazopara tener un hijo así!
XXXDDD
Y en fin, a todos los otakus de España y el mundo entero Seguid así, no cambieis núnca por nada ni nadie.
¡Sayonara!

Pandora Circe.

¡¡Felicidades Miyazaki!!

Madrugada del 23 de Marzo, hora: la una y media pasadas. En ese momento me senté en el sofá dispuesta a ver la gala de los premios Oscar. Al día siguiente tenia clases así que decidí quedarme a ver únicamente las cinco primeras entregas...
Mientras el presentador soltaba una muy preparada introducción al público, mis ojos se iban cerrando asta que, finalmente, oí cual iba a ser el primer premio de la gala: El Oscar a mejor película de animación. Por un momento pensé: "¿Miyazaki tendrá alguna posibilidad? Su talento ha sido reconocido en muchos lugares, puede que gane". Fué entonces cuando Cameron Díaz empezó a nombrar a las películas nominadas. La primera era ***Ice Age***. En ese momento me dije: "¡¡JA!! Que ilusa eres Melanie...ya no hay nada que hacer". La segunda nominada era ***Spirit***, la tercera ***El viaje de Chihiro*** (Spirited away), la cuarta ***Lilo & Stich*** y para finalizar, ***El planeta del tesoro***..."Dos películas de Disney y otras dos también de producción americana... bueno, por lo menos has llegado lejos Miyazaki, puedes estar orgulloso" pensé. Segundos después Cameron Díaz pronunció la típica frase: "And the Oscar goes to...", abrió el sobre, leyó la tarjeta y pronunció "Spirited away". No me lo podía creer, por un momento mi corazón dejó de latir. ¡¡¡¡¡***EL VIAJE DE CHIHIRO*** HABIA GANADO EL OSCAR!!!!! No sé lo que debió sentir Hayao Miyazaki en el momento de escuchar el nombre de su película, pero si sintió una cuarta parte de la emoción que sentí yo seguro que se quedó sin respiración durante unos segundos.
La parte "mala" vino después, ya que el maestro Miyazaki no acudió a la ceremonia y no pudo recoger su premio. En ese momento hubiera dado lo que fuera para ver su cara al recoger la estatuilla y ser reconocido y aplaudido por todo el publico asistente.
No estoy muy informada respecto a si es la primera vez que una película de animación japonesa gana un oscar, pero sin duda alguna creo que esta película será recordada por mucho tiempo. Por otro lado no quiero dar a entender que ganar un oscar sea lo más importante en esta vida, pero sin duda alguna es un gran paso que te acerca al reconocimiento mundial (o sino que se lo pregunten a Almodóvar ^_^)
Espero que Chihiro realice muchísimos viajes más ahora que ha sido premiada y que Yamazaki continúe haciendo películas tan maravillosas como esta.
¡Felicidades Yamazaki!

Melanie Solla





EXPOMANGA 2003

Expomanga 2003 ha sido el momento de la primera actuación ante público de las ganadoras de "Operación Friki" desde que lograron el premio en el pasado Salón del Manga de Barcelona. Invitadas por la organización que realiza los certámenes del cómic y del manga de la capital de España, *Lydia*, *Marta* y *Pilar* llegaron a Madrid y, por supuesto, antes que nada, se dieron un buen paseo por los stands comerciales, dispuestas a gastarse los euros en mangas, animes y merchandising vario. *Lydia* no se perdió las proyecciones de **Kamikaze Kaito Jeanne** e **I´´s**, dos de sus colecciones favoritas, aunque la verdad es que no tuvieron mucho tiempo para ellas.

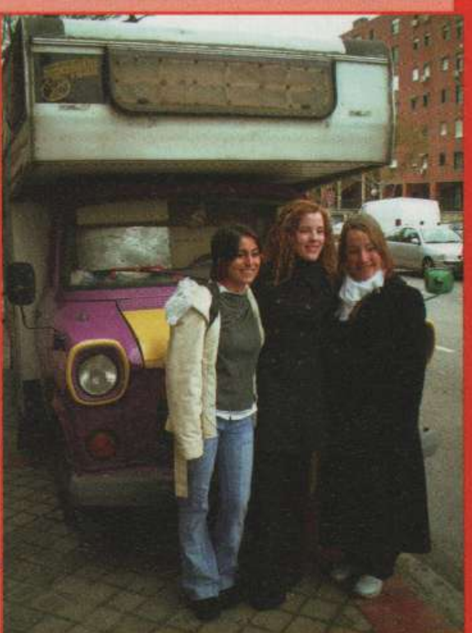
Fue un estupendo reencuentro, porque las chicas no volvían a reunirse desde la grabación de **Hamtaro** en diciembre. Además, tuvo el aliciente que volver a encontrarse con otros compañeros de "Operación Friki"; *Dani* y *Esther* de Valladolid y *Eva*, de Madrid. El sábado, tras el concurso de disfraces, realizaron su actuación ante el público madrileño. Abrió el fuego *Pilar*, que comenzó la actuación con "Koi gokoro", un tema de j-pop interpretado originalmente por *Nanase Aikawa*, continuó *Lydia* con una sentida interpretación de "Abrazar el cielo", versión española de "Ano sora wo dakishimete", tema principal de la película de **Kimagure Orange Road**, film que está a punto de ser reeditado en DVD por Jonu Media. *Marta*, por su parte, realizó una más que interesante versión en japonés de "Ai tai", otro tema de j-pop original de *Kiroro*. Los jugones estuvieron de enhorabuena porque no faltó un tema tan destacado como "1000 no kotoba", tema original de *Kumi Koda* incluido en **Final Fantasy X-2**. A continuación, llegó el momento **Bola de Dragón**, primero con *Lydia* cantando "Don't You See" de **Dragon Ball GT** y después con *Marta* cantando "Romantic Ageruro", de la primera serie basada en el manga de *Toriyama*. Aunque las chicas están realizando un disco con versiones en español, dieron rienda suelta a su faceta más friki realizando una buena parte de la actuación en japonés. *Pilar*, como siempre, la más volcada en el j-pop, interpretó Run Up, de *Rina Aiuchi*, para, a continuación, *Lydia* interpretar en español "Tu forma de amar", versión del conocido ending de **Tenchi Muyo** "Talent For Love".

A continuación, *Marta* cantó "Su sonrisa", el opening principal del fenómeno **Marmalade Boy**, "Egao ni aitai". La cosa siguió subiendo de temperatura con *Pilar* interpretando un "Sakura saku" que encandiló a la audiencia hasta que, finalmente, *Lydia* y *Marta* se subieron tocadas con sendos sombreros vaqueros de lentejuelas rosadas para cantar a dúo el tema principal de **Gals!**, "Kotobuki Ran-aitsu", divertida y sorprendente, que dio paso al final de la actuación a un clásico tan importante como "La tesis de un ángel cruel", el tema de apertura de **Evangelion**, con una letra en español que cuenta literalmente lo que la letra en japonés. Al final del tema, las chicas invitaron a sus compañeros de Operación Friki a subir al escenario con ellas y así, comenzó la fiesta, interpretando viejos temas de las series del Tele5, desde **Supergol** a **Campeones**, de **Bésame Licia** a **Lupin III**, convirtiendo el salón de actos en una algarabía de risas y recuerdos en la que destacó *Mike Sánchez*, principal organizador de todo el tinglado, que debido a un maquiavélico plan de *Lázaro* acabó encima del escenario demostrando que no es el *boss* por nada.

Durante el domingo, antes de volver a sus casas, las chicas se trasladaron al plató para realizar una nueva sesión de fotos, dirigida por el fotógrafo *Agustín L. Espinel*, fotógrafo con una gran experiencia en realizar sesiones para artistas y cantantes. El resultado fue tan espectacular que esta sesión será la que sirva de base para el futuro disco de las chicas de Operación Friki.

Con la puesta del sol, llegaron las despedidas y *Marta*, *Lydia* y *Pilar* se separaron hasta la próxima, una nueva actuación que tendrá lugar el próximo 3 de mayo en la ciudad natal de *Marta*, Sabadell.

EXPOMANGA 2003 SE RINDE A LAS GANADORAS DE OPERACIÓN FRIKI





Fotos realizadas por Kumo.

Pero sigamos informándoos del disco de Operación Friki. Hemos seguido recibiendo votos y, poco a poco, van perfilándose vuestras canciones favoritas. Los aficionados a los videojuegos parece que han decidido por fin votar masivamente y así hemos visto una espectacular subida en los votos de "Hikari", el tema de **Kingdom Hearts** y "Suteki da ne", de **Final Fantasy**. "Sakura Saku" pierde el primer puesto, aunque sigue bien colocada de cara a la selección final. Por lo demás, hay subidas, bajadas, variaciones, que van determinando el contenido del disco. En relación al nombre, se cumple la norma de que la gente vota al más votado y así, la mayoría de los votos han ido a "Charm!" y a "Otaku ladies", mientras que en el título se concreta un empate entre "Ya estamos aquí" y el más friki de "Konnichiwa!". Hemos prorrogado el plazo para votar, ahora ya de manera improrrogablemente, hasta el 10 de junio, es decir al poco de haber aparecido esta revista.

Aparte, abrimos un nuevo frente, ya que, a partir de ahora, admitimos vuestras letras en español para que opten a ser cantadas por nuestras chicas en su disco. No queremos traducciones, sino adaptaciones, es decir, no sólo tienen que contar lo mismo, sino que han de estar adaptadas al ritmo y melodía de la canción original, o sea, que tiene que ser una letra cantable. Podéis mandar vuestras letras hasta el 20 de junio a **orange@arrakis.es** o bien por correo a Orange Music, Apartado de correos 725; 28080 Madrid o bien a las direcciones habituales de la revista Minami. Si la letra nos gusta, podréis ver vuestro nombre como adaptador en el disco de debut de, si los votos siguen la última tendencia, Charm, el primer grupo de j-e-pop. Os dejamos con la lista actualizada de votaciones, pendientes de recibir vuestros últimos votos y vuestras primeras letras.





CANCIONES MÁS VOTADAS

Puesto	Título	Serie
01	Hikari (Hikaru Utada)	Kingdom Hearts
02	Zankoku na tenshi no tesis	Evangelion
03	Suteki da ne	Final Fantasy
04	Kotobuki Ran-aitsu	Gals!
05	Sakura Saku	Love Hina
06	Zankoku na tenshi no tesis	Evangelion
07	Give A Reason	Slayers
08	Sobakasu	R. Kenshin
09	The Real Folk Blues	Cowboy be Bop
10	Platina	CCS
11	Days	Digimon
12	Romantic Agerou	Dragon Ball
13	White Reflection	Gundam
14	Dame!	Rurouni Kenshin
15	Get Along	Slayers
16	Egao ni aitai	Marmalade Boy
17	Catch you, catch me	CSS
18	Country Road	Mimi wo sumaseba
19	Ao no roku go	Blue submarine 6 ED
20	Konya Wa Huricane	Bubblegum Crisis
21	Ureshi Namida	Video Girl Ai
22	Fool	Cowboy Bebop
23	Destiny	Detective Conan
24	Truth	Detective Conan

NOMBRES DE GRUPO MÁS VOTADOS

Puesto	Nombre
01	Charm...!
02	Otaku Ladies
03	Shibuya Chicks
04	Anime Girls
05	Supein no Nippon
06	Goodgirls Family Club
07	Masquedos
08	Anidamas (Anime + Damas)
09	Sondeaquí
10	Tresoros (3 Tesoros)
11	Morning No Son
12	Lymapi

TÍTULO PARA EL DISCO MÁS VOTADO

Puesto	Nombre
01	Ya estamos aquí
01	Konnichiwa!!
02	From Spain to Japan
03	Lydia, Pilar y Marta
04	Destino: Narita
05	¡Esto no me puede estar pasando!


E-ESOS
SON...
SON...


¡DHAELIS WATHMYN, AL QUE LLAMAN EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS...!
¡... Y NATHANIEL NIMRUD, EL LLAMADO MAESTRO DE LAS RUNAS!
¡OH, NO!
¡ESTAMOS PERDIDOS!
SI HAY ALGO QUE ME FASTIDIA DE VERDAD ...
... ES QUE LOS APODOS CHULOS SIEMPRE TE LOS PONGAN A TÍ.
¿QUÉ TIENES TÚ QUE NO TENGA YO? ¡A VER!
ZAS
NO CREO QUE SEA EL MOMENTO DE DISCUTIR ESO.
CLAAAARO... ¡PORQUE SABES QUE TENGO RAZON!
¡DE ESO NADA! SI A TÍ NO TE PONEN APODOS CHULOS ES PORQUE ERES UN INÚTIL.
¿UN INÚTIL YO? ¡¡PERO SERÁ DESGRACIADO!!
¡INÚTIL!
¡NENAZA!
¡RETÍRALO!
¡NI HABLAR!
POF
CRASH
ZAS
PAF

PASATIEMPOS

En esta sopa de letras se hallan escondidos 10 personajes de la serie Orphen amén del nombre de la escuela en la que Kiliranshero cursó sus estudios de magia. ¿Te atreves a encontrarlos? Recuerda que los nombres pueden estar al revés o al derecho, y en posición vertical, horizontal o diagonal.



W	R	S	E	L	F	Q	E	J	W	X	O	Z	F	M	M	V	B	T	W
Q	Z	G	Z	C	B	W	J	K	L	Z	I	L	F	D	R	O	N	A	T
A	K	C	A	X	H	I	Z	U	T	T	L	G	V	N	C	L	P	S	O
B	B	C	H	K	Z	I	T	G	B	N	C	T	V	Y	K	C	D	T	R
V	B	V	L	M	Z	X	L	P	M	I	W	W	I	C	Y	A	O	A	R
W	O	Q	Y	S	A	O	O	D	D	C	H	U	Y	O	S	N	R	Q	E
J	N	E	G	Q	T	R	R	R	M	R	Z	U	M	P	F	Q	C	S	D
V	G	S	E	M	F	Y	I	E	H	A	I	R	B	R	A	Y	H	K	E
N	E	W	T	N	F	T	K	A	H	W	N	Q	Q	Q	S	O	I	Q	L
J	M	O	T	X	F	N	U	I	B	S	X	B	M	O	P	Z	N	A	C
I	I	Z	U	W	K	U	G	C	F	E	N	I	E	Z	S	H	B	I	O
E	I	L	A	Z	A	W	V	Y	K	P	L	A	R	F	J	U	J	W	L
L	R	S	M	B	Q	G	P	O	R	N	A	B	R	C	W	J	A	P	M
G	T	K	U	A	Y	D	E	Z	B	Z	K	J	A	I	S	I	L	O	I
F	Y	O	N	N	G	Q	Y	L	Y	C	R	A	F	Q	L	F	X	B	L
P	A	X	B	X	K	I	E	N	G	Q	V	S	F	K	X	I	O	P	L
L	G	I	I	L	X	O	C	G	D	U	K	K	R	K	F	M	K	J	O
X	D	M	L	Q	G	S	J	J	U	Y	A	K	U	Y	N	P	N	D	Z
N	E	H	P	R	O	N	X	L	T	I	O	S	S	I	G	A	A	D	V
I	Y	C	F	Q	Y	T	B	L	O	O	D	Y	A	U	G	U	S	T	O

Solución: Kiliranshero, Orphen, Clio, Magic, Mariabel, Azalie, BloodyAugust, Childman, TorredelColmillo, Volcan, y Dorchin.

Meldith, ciudadan@ de la red, nos comenta que disfruta mucho con los pasatiempos de Minami y que le gustaría mandar algo, aunque por ahora no se le ocurre nada... Pos nada, Meldith, estrújate las neuronas y a ver si nos sorprendes con algo divertido ^ ^

Inmaculada Gil de Valencia nos manda este divertido pasatiempo en el que debéis enlazar a cada dueño con su respectiva mascota. ¡Pero ojo!, que hay una que sobra. ¿Cuál es?

Solución: 1-F, 2-C, 3-E, 4-D, 5-A y sobra el b, el pobre Hamtaro.



La buena de Chihiro ha encontrado un nuevo trabajo, y para celebrarlo, ha decidido mandarnos esta foto con todos sus amigos. Pero ojo, aprove- chando la confusión, en la foto se han colado sie- te elementos que no tie- nen nada que ver con el éxito "oscarizado" del maestro Miyazaki. ¿Sa- brías decirnos cuáles son?

Solución:El tatuaje de Chihiro de Ghostbusters, el kodama, Pacman, el fantasma verde de Cazafantasmas, La muerte, un bicho raro sonriendo, y Jack de „Pesadilla



Y ya sabéis, si queréis ver vuestros propios pasatiempos pubicados sólo tenéis que enviarlos en una carta a la siguiente dirección:

Sección Pasatiempos (Rafa del Río)
c\ Juan Ramón Jiménez nº 4 - 4ºDcha.
CP:11008 - Cádiz

O directamente (que pese poco, sino avisadme antes que si no no llega) al e-mail delrio19@airtel.net

CORREO



¡Hola! ¡Konnichiwa queridos lectores de Minami! ¿Qué tal va todo? Yo estoy muuuy contento de que hayan llegado a la redacción tantas cartas vuestras (aunque debo decir que con el cambio de dirección, de encargado y por unos problemillas con el transporte quizá se hayan perdido algunas de las cartas que nos enviarais a principios de año) con unos dibujos preciosos y con tantos ánimos que nos enviáis (en este correo ya me habéis llamado por mi nombre algun@s de vosotros@s, ¡gracias!). Incluso yo mismo he hecho un dibujo para la revista (aunque eso sí, me ha quedado algo cutre y a años luz de esos dibujos tan fantásticos que nos enviáis ^_~). El verano está a la vuelta de la esquina y con eso las vacaciones, las horas y horas mirando anime o leyendo mangas, la playa o la piscina y, cómo no, ¡el correo de la revista! ¡Un saludo muy especial a tod@s!

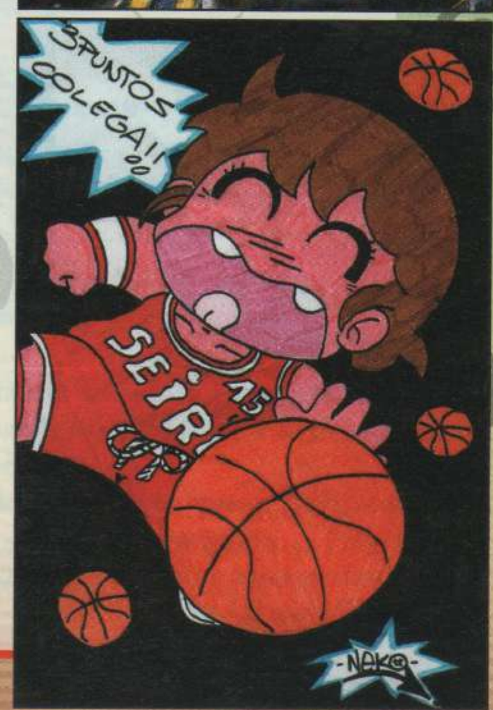


CORREO

Laia Talavera. Ante todo gracias por mandarnos esta carta tan simpática. Me ha hecho mucha gracia ver el dibujo del cartero que nos has enviado, una pasada, lo que me he reído... jejeje, ¡sigue así! Y tras esto vamos a ver lo que nos comentas en la carta. Nos decías que te gustaría que se comentaran más cosas de **Excel Saga**, que no tenías suficiente con lo que comentamos con el número 27. Pues bien, sugerencia anotada, a mí también me gustaría saber más cosas sobre *Excel*, *Hyatt* (*kawaii*!) y sobre todo *Nabeshin* y *Menchi*. También nos decías que te gustaría saber de qué va **Alita, ángel de combate**. Vamos a ver, la serie se desarrolla en un futuro incierto en el que el planeta está bastante desolado. *Ido*, un constructor y mecánico de cyborgs, encuentra en un vertedero la cabeza de una cyborg humanoide que decide reparar. Y así es como renace *Alita* (*Gunm* en el original), que tras salvar a *Ido* del peligro decide emprender la búsqueda de su verdadero pasado. *Alita* (que no de pechuga) pasará por todo tipo de situaciones, desde convertirse en cazarrecompensas hasta ser jugadora de un peligroso deporte de carreras. Bueno, aquí lo tienes, así si tu amigo te pregunta sobre la serie ya sabrás más o menos de qué va. Eso sí, siento decepcionarte *Laia* pero no tiene nada que ver con **Excel Saga**, a menos que veas un parecido entre *Excel* y *Alita*. ¡Ah! Y de verdad que me han gustado mucho los personajes que has creado, son muy graciosos; y en cuanto a los vídeos pues me parece que no va a poder ser... ^_^U. Envíanos más historias con esos personajes o con los que quieras, ¿vale? ¡Un abrazo bien fuerte!



Mª Carmen Algar. Esta cordobesa tan maja nos sugiere que pongamos más artículos relacionados con la cultura japonesa y sobre Japón en general. Bien, alguna vez se han escrito artículos relacionados con Japón en la revista pero no te descarto que se vuelva a hacer. Yo opino igual que tú, también me gusta mucho todo lo relacionado con el mundillo nipón-friki, que creo que es muy interesante y, al fin y al cabo, es de donde nos viene la mayor parte de series interesantes de animación. ¡Gracias por darme la bienvenida en tu carta ^_^! Y nada, pongo textualmente lo que le dices a *Nana* y a *Lázaro-sama* en tu carta (que luego no digan que no les llegan las cosas...¬_¬), a *Nana*: "Espero que le vaya muy bien a partir de ahora"; y a *Lázaro*: "¡Hola Lázaro! ¿Cómo estás? Que sepas que eres el mejor. Te admiro mucho y no me gustaría que dejases este mundillo. Gracias a personas como tú se consiguen grandes cosas. ¡Ánimo y sigue así!". Y otra de las sugerencias que nos



mandas: "Sé que es complicado, pero ¿podríais publicar un póster del gran Lázaro Muñoz?". Bueno, no sabría qué decirte, eso mejor que lo diga Lázaro mismo (¡ah! y he de recordaros que aún sigue la propuesta de opinar sobre su trasero que *Nana* inició hace tiempo ya,... ¡espero vuestros comentarios! ^_^!) (*NdL.: Pues hombre, ya chupo bastante cámara, creo que un póster mío sería pasarse un poco...*). Y nada, en cuanto a lo de enviarnos artículos para la revista, sin tu mail no podemos hacer nada. ¡Un besote y hasta pronto!



Lorena Ferrer. Te gusta mi nombre, ¿de verdad? ¡Gracias! ^_^ (hale, ya estoy contento para lo que queda de día). Sí, la verdad que es indignante lo que nos comentas en la carta. Es cierto que en según qué sitios el manga está considerado como esos "dibujitos chinos" del demonio que están cargados de violencia y sexo, y *rock and roll*. Pues no, no estoy de acuerdo (supongo que la mayoría de *otakus frikis* como yo no estaréis de acuerdo tampoco). Es triste pensar que hay gente que todavía piensa eso y que vive con unas ideas demasiado conservadoras (deben vivir en la Edad Media o así...) o que prefieren leerse mil veces una revista del corazón que no un manga (yo estoy por regalarles un manga a ver qué opinan realmente si se lo leen, si saben lo que es). Y eso mismo pasa también con los juegos de rol. Que porque un tío se dedique a matar gente con una *katana* no significa que lo vaya a hacer todo el mundo (no, yo no lo voy a hacer...). Que vale, que hay mucho loco por el mundo pero parece mentira que los que más salen a la luz son los que dedicaban sus horas a leer el manga tal, o jugaban a rol, o eran unos *frikis* extraños. Bueno, que me voy del tema, en cuanto a lo que me preguntas de *Sakura* aún no ha salido pero está por ver, más adelante ya se sabrá ^_^U. ¡Un saludo muy fuerte para toda Málaga y para ti también!



Tamara Vila. Esta chica de Cádiz nos incluye una muy larga lista de las series que le gustan (con esta lista tan larga seguro que coincidimos en algunos mangas y seguro que con muchos de vosotr@s también). Bueno, el caso es que *Tamara* se queja del precio de los mangas que hay en el mercado. Sí, es verdad que últimamente son bastante caros y que ya cuesta ir a la tienda y ponerse a comprar cosas debido a los precios que se suelen ver. Pero bueno, es normal, todo tiene un precio. Piensa que para sacar un manga se ha de hacer un laborioso trabajo en cuanto al formato de este, las ilustraciones a color, la traducción (que suele ser japonés-español), y un sinfín de pasos que se han de seguir. Y no te digo que no sean caros, porque lo son, yo en más de una ocasión me lo he pensado dos veces antes de comprar, pero vale la pena porque al fin y al cabo disfrutas de tus personajes preferidos y es algo que siempre te quedas contigo. Por cierto, en cuanto a las chirigotas de Cádiz, ¿es verdad que hubo alguna dedicada al manga? Si consigues la letra de alguna así envíala, ¿vale? ^_^! Y por cierto, tus dibujos no están mal, están muy bien, pero mira de entintarlos un poquito, que seguro que te quedará mejor. Y lo de ser una gran dibujante es cuestión de paciencia. ¡Ánimo! *Ganbatte*!



Y aquí se acaba el correo del mes, pero ya sabéis, el mes que viene más **Minami**, más correo, más contactos, más preguntas, más búsquedas y más dibujillos de los vuestros. Este mes he intentado hacer un dibujo para la revista (¡a ver si me lo publican!) aunque aún me he de esforzar mucho más. Ya me podríais enseñar a dibujar así de bien, y ya de paso siempre nos podéis decir qué series os gustan o cualquier cosa interesante. ^_^ ¡Un saludo muy fuerte desde la redacción! ¡Nos leemos!

CORREO

MISIVAS BREVES

Tanya Luchía Fernández. Textualmente lo que pones en la carta: "Me gustaría saber qué puedo hacer para mejorar mis dibujos". ¡Pero si son una pasada! ¡Dibujas muy muy bien *Tanya*! ¿Por qué no nos mandas *Metálium* y *Metálium 2*, las historias que has creado para tus personajes? En cuanto a la sugerencia que nos haces para que pongan los videoclips de *Daft Punk* en el CD lo dejo aquí apuntado para dejar constancia. Yo también quiero dibujar así, ¡enséñamee! T_T Como diría mi amigo *Kintaro* de *Golden Boy*: Aprendo, aprendo, aprendo...

A Adrián Inglés Saiz. Envíanos el cómic que nos decías de 7 páginas para el **Manganami**. Por cierto, ¿alguien me puede explicar por qué dibuja la gente así de bien? A mí que me lo expliquen. ¡Un saludo desde **Minami**!

A Patricia Pastor. Sí, somos nuevos los dos, *Patri*, pero por mi parte, ¡bienvenida! ¿Cómo empezar en el mundillo de los dibujantes? Bien, a mi entender lo mejor es tener contactos, mucha paciencia y empezar poco a poco. Una buena forma de comenzar es que nos mandes tus dibujos a la revista, ¡ánimo! Y en cuanto a los dibujos en color y si no dispones de ordenador, hay mucha gente que los hace con acuarelas y les queda muy muy bien.

A Mª Isabel Escribano. Sí, sí que hay series *yaoi* a la venta. Por ejemplo está **Zetsuai** o **Bronze**, que me han dicho que están muy bien. Y desde aquí envío todos los saludos que mandas a *Jaime Ortega* y a *Lázaro*.

A Juan Manuel Lorente. En cuanto a lo que nos preguntas sobre **Love Hina** que leíste en el artículo del número 34 de la revista, *Kanako* es uno de los nuevos personajes que salen en los *OVAs* de la serie y es normal que aún no sepas nada de ella. Aunque también está previsto que los saquen en DVD, no te preocupes, y si no tienes toda la información que necesitas en este mismo ejemplar ;). Lo de los derechos de autor depende de la editorial, no es algo fijo.

A Esther Hortelano. Opino igual que tú, algunas revistas se dedican a un género muy concreto de otakus frikis de una edad determinada. Por suerte aquí cubrimos muchos mangas y animes variados, y se puede decir que lo tratamos prácticamente todo (bueno, no tratamos temas tan horteras como *Hotel Glamour* ni nada de eso, *sorry* a quien le guste, pero podríamos hacer un hotel *otaku* en plan *granhermanotaku*). Bueno, y no te preocupes por la edad, que para leer mangas o ver anime no hay edad. Por cierto, ¡gracias por los ánimos y la enhorabuena que nos envías a la redacción! ^_^

A Verónica Moreno. Sigo sin ser *Nana* pero tus dibujos no están nada mal. Al menos te salen mejor que los míos. Sí que se nota que te has esforzado bastante, ¡sigue así! Mira de ponerle un poquito más de sombras a los dibujos, normalmente quedan mejor. ¡Ah! Y en cuanto a la sugerencia de hacer un especial de **Marmalade Boy** lo veo difícil porque ya se hizo uno, pero nunca se sabe.

A Anna Cabañas. Encontrar bandas sonoras de anime a precios bajos es algo difícil porque suelen ser bastante caras. Vives en Barcelona, ¿no? Prueba en el mercado de San Antonio los domingos, allí seguro que encuentras algo. Y en cuanto a lo de estudiar japonés hay academias en todo el país (pocas, pero las hay ^_^U), y un viaje a Japón te puede salir por unos 500 euros (sólo el viaje) en temporada baja más o menos.

CONTACTOS

Anna Cabañas Herranz
C/ Llull nº 294-296 2º 2ª
CP: 08019 Barcelona
Soy fan de Sailor Moon, CCS, Ranma ½, Fushigi Yuugi, Angel Sanctuary, Detective Conan y muchos más... Soy una otaku de nivel muy alto-friki de 11 años.

Mª Isabel Escribano Sánchez
C/ La Ceña Edf. Vigilia II 1 D
CP: 30120 El Palmar (Murcia)

Judith Domingo Constans
C/ Av. Poniente nº 1 3º 2ª
CP: 08905 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
Soy una chica de 13 años. Me gusta Marmalade Boy, Kare Kano, Gals!, Ranma 1/2 y un largísimo etc. Me gustaría escribirme con gente de entre 13 y 14 años. Mi Hotmail es: *juddomin@hotmail.com*

Lorena Ferrer González
Plaza Moreno Villa nº 3 1º A
CP: 29002 Málaga
Quiero cartearme con otakus de cualquier lugar, sexo o edad. Tengo casi 14 años y me gustan series como C.C. Sakura, Marmalade Boy, Rurouni Kenshin, Yugi-oh! Y mangas como Angel Sanctuary, Fushigi Yuugi y X Clamp. Me apasiona la música y la lectura me chifla. Soy alocada y alegre y contestaré a todas las cartas.

Núria López Delgado
C/ Diamante 45 1º 3ª
CP: 08191 Rubí, BCN
Me gustan las series: Orphen, C.C. Sakura, Fushigi Yugui, Escaflowne, Marmalade Boy, Mint na bokura (Somos chicos de menta), Detective Conan, etc. Mi autora favorita es Wataru Yoshizumi y quiero cartearme con gente de todas las edades.

Jennifer Ludwig Guasch
C/ Ramón Muntaner nº 73 Escalera 1 4º piso
CP: 07800 Ibiza
Me gustaría contactar con gente de 11 a 15 años para escribirme y que les guste el manga y el anime.

Verónica Moreno Rojas
C/ Del Río nº 4 2º 1ª
CP: 08740 Sant Andreu de la Barca (Barcelona)
Soy una chica de 13 años (este año cumplo los 14). Me gustaría cartearme con chicos o chicas de cualquier edad. Me gusta casi todo tipo de series menos el hentai y el yaoi. Mis series preferidas son las de Wataru Yoshizumi. También podéis escribirme a *mikimoreno13@msn.com*

Lorena Sánchez Rivas
C/ Portichuelo nº 7 2º 2ª
CP: 18680 Salobreña (Granada)
Me gusta Slayers, Kenshin, La familia crece, Kare Kano, Sakura, Shinchan, Conan, Cowboy Bebop, etc. Busco a gente de 13 para arriba para intercambiarme posters de Rurouni Kenshin, Sakura, Sailor Moon, etc. Espero que me escribáis, gracias.

Y por último ponemos los mensajes de un par de personas que buscan... Busco material hentai de **Digimon** (imágenes, páginas de Internet, vídeos...) y si es de la pareja Matt y Sora pues mejor. También busco gente que sea fanática total de Digimon, en especial de los personajes que he dicho antes. Tengo 18 años y no me importa la edad. Mi dirección es: **Begoña Palacios Servia,** C/ San Isidoro nº 60, 2º E CP: 15007 La Coruña. O también podéis mandarme un mail a: icelunazul@yahoo.es <mailto:icelunazul@yahoo.es> ¡Gracias!

Vendo los cómics de **Marmalade Boy** (La familia crece) de Planeta. También estoy interesada en cartearme con chicos y chicas de cualquier edad. Mis series favoritas son: Slayers, Oh! My Goddess, Saiyuki, Fushigi Yuugi, Saint Seya, Kenshin, etc. Tengo gustos muy variados y también me gusta mucho el J-Pop. Mi dirección es: **Tamara Vila Iglesias.** Poblado Naval Zona 11 2497 bajo. CP: 11500 Rota Naval (Cádiz)







© 1999 - Ken Akamatsu.

LOVE HINA

¿Te imaginas una residencia sólo para chicas en la que de pronto entra un chico? ¿Y que encima ese chico sea el "jefe" de la misma? ¿Un chico que además de niño se prometió amor eterno con una chica, para lo cual debía entrar con ella en una Universidad de la que ya lo han rechazado dos veces por suspender el examen de ingreso?

Pues esa residencia existe. Se llama Hinata, y en ella podrás encontrar a Keitaro y al más que amplio abanico de bellas chicas que protagonizan esta entretenida serie.

Amor, humor y chicas ligeras de ropa, ¿qué más se puede pedir?

¡Atrévete a entrar en la residencia Hinata!

CONTENIDO

LOVE HINA



LOVE HINA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami







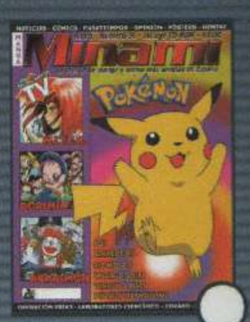










MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO
- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €
Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número: 902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el: 902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico: suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

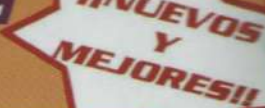
Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL



¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

SERVICIOS AL 7788 VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

www.tu-logo.com

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12** (espacio) marca del móvil (espacio)código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

1850	Shania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
1381	John Williams / Indiana Jones
1380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajean(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El dia de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	Shinchan BSO / Shinchan
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso /La cabra mecanica
1568	Die another day /Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angila / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends're friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

SGAERMV&M/508/06/9016

LOGOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2** (espacio) código del logo o llamando al **906 032 884**

Ej: logo2 16219

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204
06464	06059	06058

TONOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2**(espacio) código del tono o llamando al **906 032 884**

Ej: tono2 71000

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I´m a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ramma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I´m a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71089	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8**(espacio) y la categoría elegida. ¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son: **AMOR ó VARIOS**



ej: ANIMA8 AMOR



ej: ANIMA8 VARIOS

CHAT MANGA

* Aficionados al Manga
* Animacion Japonesa
* Amantes del Comic

...UN NUEVO ESPACIO PARA VOSOTROS!!!

Envía **MANGA** al **5077** y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick. ej: manga chihiro

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES

2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

TONOS y LOGOS al 5099 válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles.Precio del mensaje € 0,90 + IVA. CHAT (al 5077): Válido para todos los móviles y compañías.MOVISTAR, VODAFONE y AMENA Precio: movistar: 0,90 euros + IVA; VODAFONE y AMENA: 1,20 euros + IVA. 7788: precio 0,90 euros + IVA y válido para todos los moviles y todas las compañias Identificador(9060) máx./min.: 1,06€ r.f. y 1,35€ r.m. Apdo.Correos 36422 - 28080 Madrid. Mayores de 18 años
Al utilizar los servicios al 5077 entrás en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com




Minami




Minami
Mariam